MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 15
2,95 €

NARUTO

DURA PRESELECCIÓN

CABALLEROS DEL ZODÍACO

LAS CABALLEROS DE ORO

4 PÓSTERS

ONE PIECE
LUCHA CONTRA EL DIOS ENER

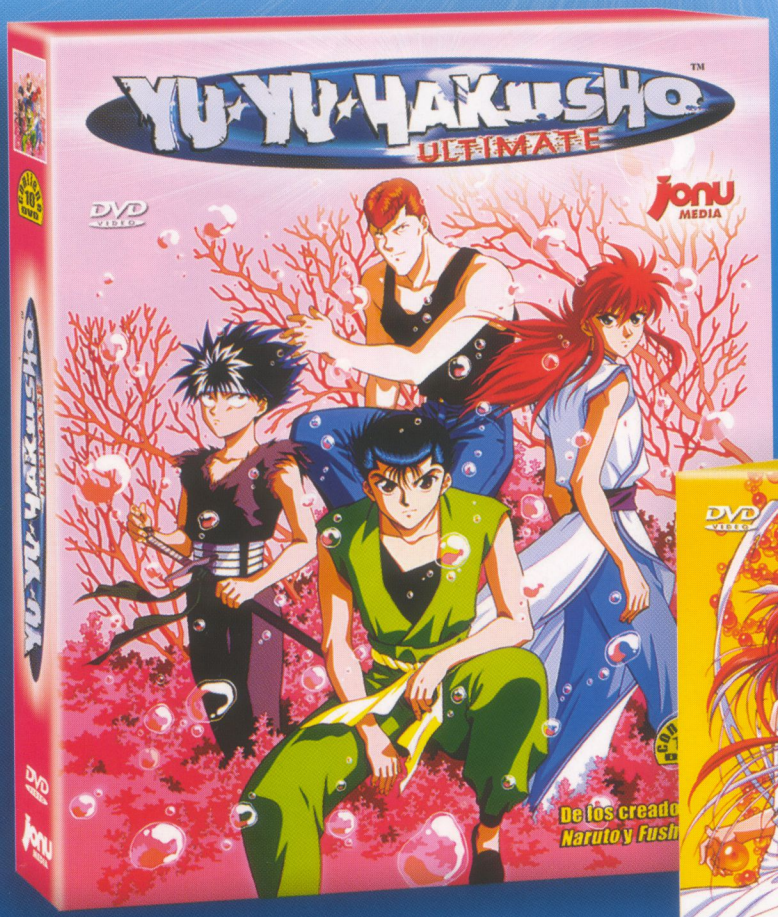
KERORO
UNA TROPA ESPECIAL

panini revistas

YU YU HAKUSHO™
ULTIMATE

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA



Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.
Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

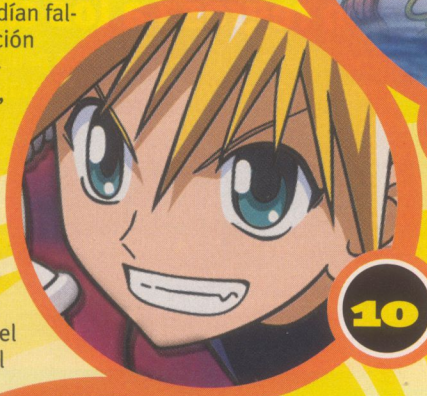
¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

Más de 50 capítulos en cada volumen

MEGA HIRO

¡Bienvenidos un número más a vuestra cita ineludible con ***Mega Hiro***! Este número os hemos preparado un menú de lo más interesante, empezando por una buena ración de piratas y tesoros. Ante la escasez de estrenos de relevancia (excepción hecha de ***Mär***, que también tiene su sitio en estas páginas), son los clásicos como ***Bola de dragón, Caballeros del Zodíaco*** o ***Detective Conan*** los que llevan el peso del número... ¡sin olvidar un ***Naruto*** que se ha consolidado como uno de los bombazos de la temporada, claro! Además, no podían faltar nuestra clásica ración de pósters, que sabemos que os encantan, y las secciones de ocio que os ayudarán a volver al cole con una sonrisa en la cara... ¡y si os aburren las clases, ya lo sabéis! ¡Una buena ración de anime es lo mejor para recuperar el buen humor! ¡Hasta el próximo número!

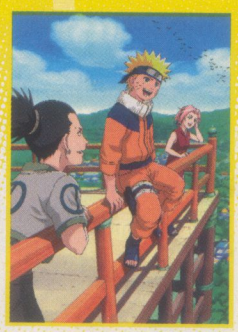
6 *One Piece* Batalla contra el dios Ener



10 *Mär* La princesa y el ejército del ajedrez

18 *Keroro* Cada rana con su pareja

14 *DBZ* ¡Los guerreros del espacio ya están aquí!



23 Pósters

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 15

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 One Piece
Guerra en la isla del cielo

8 Naruto
Combates previos a la fase final

10 Mär
La princesa y el ejército del ajedrez

12 Caballeros del Zodíaco
Lucha contra los Caballeros de Oro

14 Bola de dragón Z
Aparecen los guerreros del espacio

16 Inuyasha
¿Y si Inuyasha completara la Esfera

17 Zatch Bell!
Poderosos mamodos milenarios

18 Keroro
De tal humano, tal rana

19 Detective Conan
El peculiar detective Mouri

20 Pokémon
Manual para el buen entrenador

21 Ficha
Quién es Zorro

23 Superpósters
Fullmetal Alchemist
Pokémon
Inuyasha
Naruto

31 Guía de episodios
Supercampeones, episodios 37-46

33 Campeones
El *Tigre* Mark Lenders, todo coraje

34 Bleach
Conócela... ¡y prepara el vídeo!

35 La ley de Ueki
Chicos con poderes extraños

36 Videojuegos
Naruto Uzumaki Chronicles
Megaman ZX

38 Anime DVD
Yu Yu Hakusho
Las crónicas de Hiwou
Hi No Tori 2772
Lupin III

41 Fullmetal Alchemist
Conoce un anime imprescindible

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Descubre los nuevos "shonen" de Planeta

A pesar de que aún faltan dos meses para el Salón del Manga, ya se conoce la mayoría de novedades que esta editorial barcelonesa estrenará aprovechando el acontecimiento. Tres serán sus nuevos títulos para chicos.

El más conocido es, sin duda, *Bobobo Bobobo Bo* (popularmente acortado a *Bobobo*), cuyo anime se ha podido ver en distintas cadenas autonómicas y en el canal Jetix. Las alocadas aventuras del extraño tipo que usa los pelos de la nariz como látigos seguro que da mucho de qué hablar.

Aunque en Japón cuenten con legiones de seguidores, menos conocidas son las otras dos. *Tutor Hitman Reborn!*, en la que un chico debe convertirse en el digno sucesor de una familia mafiosa y cuenta con un tutor de lo más especial. Por su parte, *Neuro, el detective espiritual* está protagonizada por un demonio que se alimenta de misterios y que llega al mundo de los humanos para saciar su hambre, tarea en la que será ayudado por un chico al que toma como sirviente.

Así pues, el humor y la acción reinan en las novedades de Planeta, que además tira la casa por la ventana con unos precios increíbles: 5,50 euros el tomo. ¡Esperemos que tengan éxito!

Doraemon regresa a los cines

El 31 de agosto se estrena en cines una nueva película del gato cósmico, titulada *Doraemon y el pequeño dinosaurio*. Se trata de un "remake" del primer largometraje protagonizado por Nobita y sus amigos, realizado con las más modernas técnicas de animación para conmemorar el 25º aniversario de aquélla.

En esta ocasión, Nobita encuentra un huevo de dinosaurio del que nace un cachorro de Futabasaurio. Para evitar que le pase algo malo, Nobita y los demás usan la máquina del tiempo para llevarle hasta el período Cretácico, pero entonces empiezan los problemas y una emocionante aventura. ¡No te la pierdas!

Selecta prepara sus lanzamientos para el Salón del Manga

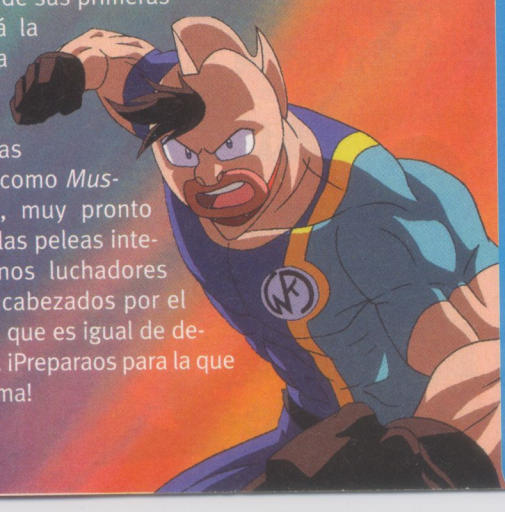
Otra empresa que calienta motores de cara al Salón del Manga es Selecta Visión, que anuncia varios lanzamientos interesantes. Tal vez el que más os interese sea el de la tercera película de Inuyasha. En ella conocemos una lucha protagonizada por los padres de Inuyasha, que tuvieron que combatir a un humano poseedor de una espada sobrenatural. 700 años después de eso, la espada reaparece y convierte a Inuyasha, Kagome, Miroku, Sango y Shippo en su objetivo.

Aparte, en su línea de sacar clásicos del anime, le toca el turno al retaco más popular del anime, *Chicho Terremoto*. El as del baloncesto y de todo deporte que se le ponga por delante dará mucha guerra a lo largo de 8 volúmenes con dos discos cada uno. Ideal para los amantes del humor gamberro y paródico.

Apuestas más serias son *Saiyuki*, *Ergo Proxy* y *GunXSword*, que plantean aventuras y acción, dos de los géneros más presentes en el catálogo de la editora.

Kinnikuman Nisei, muy pronto en DVD

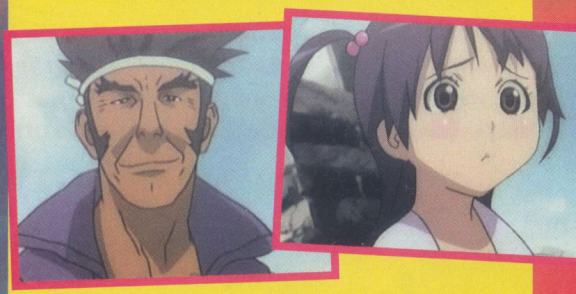
Una nueva distribuidora de anime acaba de formarse en nuestro país bajo el nombre de Enigma Entertainment. Una de sus primeras apuestas, que verá la luz en breve, es la secuela de la mítica serie *Kinnikuman* (conocida en tierras catalanohablantes como *Musculman*). Así pues, muy pronto podremos asistir a las peleas interestelares entre unos luchadores muy especiales, encabezados por el hijo de Kinnikuman, que es igual de desastre que su padre. ¡Preparaos para la que se avecina con Enigma!



Ichigo trasnocha en Cuatro: llega *Bleach*

A partir del mediados de septiembre, la serie de éxito *Bleach* comenzará a emitirse en Cuatro, dentro del contenedor juvenil Cuatrosfera. Eso implica que el horario de emisión de la serie se situará entre las 2:30 y las 3:30 de la madrugada. ¡Nada que un buen vídeo no solucione! Inicialmente, se emitirán los primeros 52 episodios de la serie, que ya supera los 140 capítulos en Japón. La llegada de esta emocionante serie de acción vendrá acompañada de una gran variedad de productos. Desde los juegos de cartas coleccionables (que Bandai comenzará a comercializar a principios de 2008), hasta la edición en DVD (de la que podrás leerlo todo en el próximo número de Mega Hiro, ¡y participar en el sorteo de varias copias!), pasando por videojuegos (están confirmados dos, uno para Nintendo DS y otro para Wii), además de la aparición de cromos, pegatinas y mucho más.

Si eres de los que está encantado con la "invasión *Naruto*", no te puedes perder la "invasión *Bleach*".



Buzz estrena más anime durante el otoño

El canal de cable sigue a la cabeza en la categoría de cadenas que emiten anime. Tras un verano con grandes estrenos –el más sonado, el de *Bleach*–, en septiembre comienza a emitir *Witchblade*, una serie de acción y superpoderes de la que podéis leer más en nuestra guía de televisión. También llegará a su parrilla *New Commanders*, ambientada en el Japón feudal y que narra las divertidas peripecias de una empresa encargada de atrapar espíritus y mantener la paz del país.

Pasando a octubre, destaca *Coyote Ragtime Show*, la increíble y rocambolesca búsqueda de un tesoro en un mundo donde cohabitan hombres y androides. Su protagonista vivirá una aventura de lo más emocionante.

Aluvión de novedades cortesía de Jonu

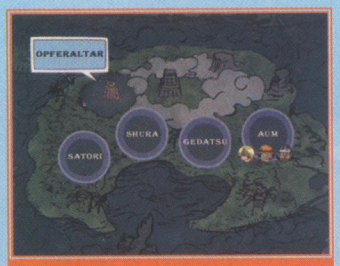
El final del verano y el comienzo del otoño traen muchas novedades en DVD. Jonu Media presenta un amplio catálogo para que vayamos haciendo boca mientras llega el Salón del Manga, donde nos encontraremos con muchas sorpresas. Así, desde mediados de septiembre podremos encontrar a la venta novedades tales como la esperada tercera temporada de *Detective Conan*, nuestra serie de misterios preferida; el cofre con la serie completa de *El irresponsable capitán Tylor*, que presenta aventuras espaciales llenas de humor y aventura; y tiene muy buena pinta, sobre todo si eres de los que sigue las carreras de Fernando Alonso, el anime *A todo gas F*, la Fórmula-1 llevada a los dibujos animados. Si estos títulos te llaman la atención, prepárate, porque hablaremos de ellos en nuestro próximo número.

Los estrenos más sonados en Jetix

A lo largo del mes de septiembre, Jetix nos alegra la vuelta al cole con capítulos de estreno de tres de sus series de anime más seguidas. Así, tendremos la ocasión de ver la nueva temporada de *Pokémon Battle Frontier*, el final de la saga de Skypiea en *One Piece* y cómo continúan las aventuras de los ninjas de *Naruto* en la batlla que tiene lugar en la Villa Oculta de la Hoja.

Permanece muy atento a la programación de la cadena, que podéis consultar desde su página web (www.jetix.es), porque no te lo puedes perder. ¡Comienza las clases con fuerza gracias a Jetix! Y si no puedes ver el canal juvenil líder de Digital+, no te preocupes, que en unos meses llegarán a las cadenas en abierto.

Cuando la banda de Luffy llega al reino de los cielos, Skypiea, se enfrentan con el dios Ener, que manda tiránicamente allí, y a sus hombres. Te presentamos un resumen del bando de Ener, que completaremos en el próximo número con otro sobre los Shandia.



CUATRO PRUEBAS Cada una está dirigida por un sacerdote.

Poco después de llegar a la isla del cielo, Luffy y su tripulación tienen un encontronazo con los guardianes de la ley, los boinas blancas del capitán McKinley, Eso les convierte en criminales de nivel dos, así que serán sometidos a un juicio divino. Éste comienza cuando el "Bogavante Directo" se lleva el Alma de Merry con Nami, Nico Robin, Zorro y Chopper a bordo. Su destino es el altar de los sacrificios de Ener. Como es de esperar, Luffy, Ussuf y Sanji van a rescatarlos. Así, llegan a un bosque donde deben tomar uno de los cuatro caminos posibles, aunque deberán pasar por todos ellos para superar la prueba del pantano, la del hierro, la de la cuerda y la de la bola. Cada túnel lleva a una zona de la Tierra Superior, dominada por un sacerdote de Ener y que no puede ser pisada por ningún otro sacerdote. Luffy y sus amigos deciden comenzar por la prueba de la bola.

EL PELIGROSO EJÉRCITO DEL DIOS ENER

SATORI Redondo como sus armas.

DRAGÓN DE BOLAS Su cuerpo son "nubes sorpresa" enlazadas.

1. El sacerdote Satori

Satori es el responsable de la prueba de la bola. Y es que él también lo parece, ya que el cuerpo de Satori es como un enorme globo. Pero su aspecto físico no debe hacer olvidar sus habilidades. Gracias a su mantra, una especie de percepción sobrenatural, sabe lo que planea su adversario. Puede prever cualquier ataque y reaccionar en consecuencia. Las bolas que flotan en su zona son muy peligrosas. Se las conoce como "nubes sorpresa" y son muy diversas: pueden explotar, contener pájaros o flores, etc. Satori tiene un poder absoluto sobre estas esferas y posee la capacidad de conjurar un dragón, el dragón de bolas, cuyo cuerpo está formado por "nubes sorpresa" explosivas.

2. El sacerdote Shura

Shura es el segundo sacerdote que conocen nuestros héroes. Se le aparece a Chopper en el altar de los sacrificios. Shura se desplaza sobre un enorme pájaro flamígero llamado Fuza. Dado que puede leer los pensamientos, este sacerdote sabe cómo reaccionar a los ataques de sus adversarios. En el combate, lucha con una lanza incendiaria.

Shura somete a los intrusos a la prueba de la cuerda. Se trata de hilos de nube invisibles que cuelgan de todo su territorio en el bosque. Aunque los hilos son finísimos, tienen la suficiente fuerza como para inmovilizar a una persona, como pueden comprobar Ganfall y los guerreros Shandia.

FUZA El ave de monta de Shura

SHURA Lucha con una lanza igual que Ganfall.

OHM Su espada es traidora

3. El sacerdote Ohm

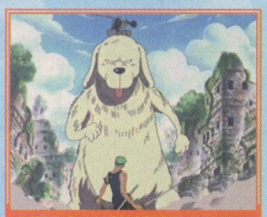
Podríamos decir que Ohm es algo así como un filósofo. Quiere liberar a la gente de su sufrimiento... matándola. Tiene por compañero a un perro gigante al que ha enseñado a luchar. De este modo, nuestros protagonistas tienen que vérselas con un temible enemigo. Aunque parece

etb 1 tmT
ic 9
Canal 2 Andalucía
JETIX

Los Shandia

El pueblo de los Shandia es originario de la Tierra Inferior. Hace 400 años, su isla, Jaya, fue arrancada de cuajo y transportada al cielo. Desde entonces, los Shandia luchan contra los habitantes del cielo para recuperar su isla.

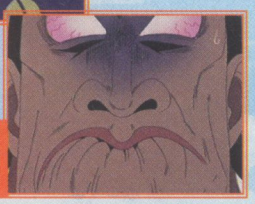
encantador, el chucho es muy peligroso. Ohm lucha con una espada que está construida con nubes de hierro. Por una parte, es afilada y dura como el acero, y por otra es muy flexible. Incluso la puede usar como si fuera un látigo. Además su espada dispone de un poderoso dial. Quien pisa su territorio tiene que superar la prueba del hierro.



PERRO LUCHADOR *Está muy bien adiestrado.*

4. El sacerdote Gedatsu

GEDATSU *El sacerdote suele perturbarse él solo.*

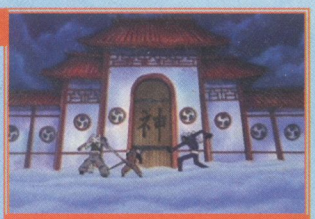


PROBLEMAS *Así se queda "ciego" y "mudo".*

Gedatsu es el más raro de los cuatro sacerdotes. Por ejemplo, cuando se enfada, pone los ojos en blanco, de modo que no puede ver nada, y se muerde el labio, así que no puede hablar. ¡Y se sorprende de no ver ni poder hablar! Los guerreros de los cielos tienen que soportar su peculiar forma de ser.

Lleva un montón de diales: en los pies, para volar; en las manos, para crear nubes con la espesa atmósfera de un pantano, que puede asfixiar a su rival; y en los codos, unos diales a cuyo contacto uno siente como si le hubiesen dado un potente puñetazo. Los intrusos que entran en su territorio deben superar la prueba del pantano.

5. El dios Ener



TEMPLO CELESTIAL *Aquí vive Ener.*

Los cuatro sacerdotes sirven a este autoproclamado dios. Hace unos años, el caballero Ganfall era el dios de Skypiea, pero Ener apareció y le arrebató el trono para gobernar tiránicamente. Ener es muy fuerte gracias a las nueces de Belcebú. Su poder es el de la electricidad, y lucha lanzando tremendas descargas a sus adversarios, además de que él mismo puede transportarse como si fuera una corriente eléctrica. Y los tambores que flotan a su alrededor de su espalda se convierten en eléctricos animales gigantescos.

Su objetivo es derrumbar el reino de Skypiea y en el sentido literal de la palabra: ¡quiere hacer caer la isla sobre el mar azul!

ENER *El autoproclamado dios.*

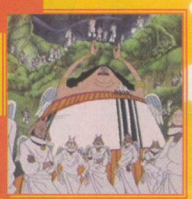
1.000.000 DE VOLTIOS *Cuando Ener despliega su poder, su aspecto es pura electricidad.*

Otros subordinados de Ener

KOTORI y HOTORI *Los hermanos de Satori buscan venganza.*

Hotori y Kotori

Hotori y Kotori son altos cargos de las huestes divinas de Ener. Atacan a nuestros héroes para vengar la muerte de su hermano.



EL GENERAL YAMA *En la lucha también aprovecha su peso.*

Yama

El desproporcionado y gordo Yama dirige las huestes divinas. Es tan poderoso como leal a Ener. O sea, mucho.

Las huestes divinas

Aunque no todos comparten las ideas de Ener, los guerreros obedecen a su dios.

HUESTES DIVINAS *La guardia personal de Ener.*

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

NARUTO™

¡Los Duelos Preliminares para la fase final!

Casi la mitad de los episodios de la primera temporada están dedicados a las diferentes fases del examen de ascenso a "chunin". Aunque hay momentos de mucha tensión, los más emocionantes llegan con los duelos individuales de los aspirantes en la torre del Bosque de la Muerte. En esta doble página te presentamos los diez increíbles combates que tienen lugar.

1er DUELO

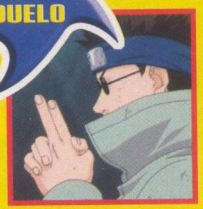
Sasuke Uchiha contra Yoroi Akado

Aunque Sasuke no puede usar su pupila giratoria debido al sello de Orochimaru, se lleva la victoria. Pero nada más terminar, es inmediatamente ingresado en el hospital.

Clasificado: Sasuke

2º DUELO

Shino Aburame contra Abumi Zaku

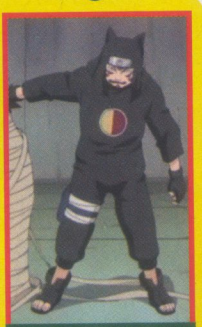


Shino permanece inmóvil cuando Zaku lo ataca. Y es que los escarabajos, que absorben su chakra, hacen el trabajo por él. Zaku está completamente indefenso contra tal cantidad de insectos.

Clasificado: Shino

3er DUELO

Kankuro contra Misumi Tsurugi

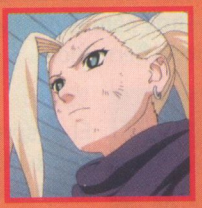
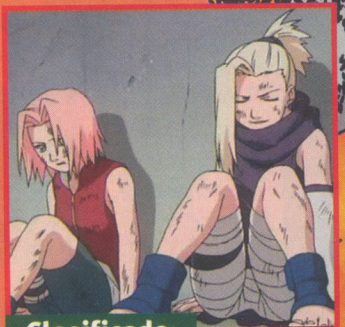


Misumi atrapa a Kankuro con su cuerpo, inmovilizándole. Sin embargo, al que tiene controlado es a un muñeco hecho a su imagen y semejanza. El verdadero Kankuro le ataca entonces y, de un solo golpe, vence.

Clasificado: Kankuro

4º DUELO

Sakura Haruno contra Ino Yamanaka

Aunque ahora se peleen cada dos por tres, hubo un tiempo en que eran muy amigas. Como todavía recuerdan aquellos días con cierta nostalgia, ninguna se acaba de soltar. El duelo concluye con un doble KO.

Clasificado: Nulo

5º DUELO

Tenten contra Temari

Tenten, una especialista con las armas, utiliza todo su arsenal. Así, una lluvia de armas cae sobre Temari, pero ésta no recibe ni un rasguño. La joven no tarda en dejar inconsciente a Tenten con su abanico.

Clasificado: Temari

6º DUELO

Shikamaru Nara contra Tsuchi Kin

Kin tiene ventaja, porque ya conoce la técnica de Shikamaru. Aun así, su rival encuentra la manera de sorprenderle. Shikamaru consigue capturar a Kin con su sombra y entonces, imitando sus movimientos, le alcanza con el ataque definitivo.

Clasificado: Shikamaru

7º DUELO

Kiba Inuzuka contra Naruto Uzumaki

Al principio Naruto está molesto, porque Kiba lucha con Akamaru, su perro. Y cuando éste se transforma en la viva imagen de su amo, Naruto se siente en desventaja. Por suerte, su imaginación idea una transformación muy astuta para acabar con los dos.

Clasificado: Naruto

8º DUELO

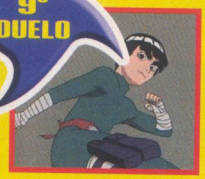
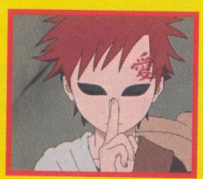
Hinata Hyuga contra Neji Hyuga

Ambos proceden del clan Hyuga, aunque sea de diferentes ramas de la familia, y por eso poseen el ojo blanco ("byakugan"). Hinata se esfuerza hasta el límite, pero no tiene ninguna posibilidad contra Neji, que está considerado el mejor "genin" de la Villa de la Hoja.

Clasificado: Neji

9º DUELO

Rock Lee contra Gaara

Éste es el duelo más violento de la preselección. El experto en técnicas físicas, Rock Lee, no consigue sobrepasar el escudo de arena de Gaara con sus ataques hasta que no se deshace de sus pesos. Pero ni siquiera usar una técnica peligrosa le ayuda y pierde.

Clasificado: Gaara

10º DUELO

Choji Akimichi contra Dosu Kinuta

El combate más corto de esta eliminatoria. Choji usa la técnica de la hinchazón para atacar con el tanque arrollador. Pero cuando Dosu consigue que quede clavado en la pared, usa su técnica del sonido para derrotarle.

Clasificado: Dosu

© 2002 MASASHI KISHIMOTO.

cuatro

Si no has podido seguir la accidentada emisión de *Mär* en Cuatro, aquí te explicamos cronológicamente los hechos que suceden en la serie. Con Phantom resucitado y el ejército del ajedrez a punto de comenzar sus maldades, Ginta se adentra en el inicio de la nueva guerra.

La princesa y el ejército del ajedrez

El rescate de la princesa

Tras la sorpresa inicial por su parecido a Koyuki, Ginta se enfrenta a Ian, una "torre" del ejército del ajedrez. Pero el enemigo es demasiado poderoso y no consigue rozarlo con Babbo. Entonces, Ginta descubre que Babbo puede transformarse y, a pesar de que no controla todavía el procedimiento, hace que se haga gigante y aplaste a Ian. Aunque no le derrota sólo con eso, deja inconsciente a Edward, que de repente se transforma en humano. ¡Y es muy fuerte! Él se encarga de Ian mientras Ginta libera a la princesa con un ärm de fuego (con un pequeño accidente: ella cae sobre Ginta y sus labios chocan... ¿se puede considerar un beso?). Justo cuando es liberada aparece Halloween, un "caballo" del ejército, y ordena la retirada. Phantom va a iniciar la segunda gran guerra. Antes de marcharse, los enemigos se enteran de que Ginta procede de otro mundo. Igual que el legendario salvador de la anterior guerra.

RESCATADA
Ginta se lleva una "recompensa" por salvar a Snow.

Los nuevos planes de Phantom

En la anterior guerra, las ansias de dominación del ejército del ajedrez fueron aniquiladas por las fuerzas del Cross Guard, en el que combatieron todos los bravos y justos guerreros de Mär Heaven. Ahora que ha resucitado, Phantom planea devolver el caos y la destrucción al mundo. Uno de los primeros pasos es acabar con los cazarrecompensas y mercenarios. Su lugarteniente y "caballo" Peta se desplaza a Luberia, sede central del gremio de ladrones, y allí se deshace de todos cuantos encuentra. Inmediatamente, el resto de miembros del ejército del ajedrez se dispersa por Mär Heaven y destruye sin compasión ciudades y aldeas, con matanzas indiscriminadas. Akarpa Port, Elt Town, el castillo de Geirölul o la ciudad portuaria de Perika sufren el ataque de las huestes diabólicas de Phantom. Casi la mitad del mundo ha sido dominado por ellos antes de que Ginta concluya su entrenamiento.

DESTRUCCIÓN
El ejército del ajedrez comienza a actuar.

La continuación del manga

Tras las 15 tomos de que consta el manga original, el autor continuó la obra en una secuela titulada *Mär Omega*, de 4 volúmenes. Editorial Ivrea tiene intención de publicarla a partir de otoño, coincidiendo con el final de la primera parte. En esta ocasión, el protagonista es un chico llamado Kai que idolatra a Ginta. Cuando se encuentra a Babbo y se hacen amigos, una gran aventura comenzará también para él.

© Nobuyuki Anzai / 2005, 2007 Shogakukan, Sopor, TV Tokio

Entrenamiento de cara a la batalla

Para poder enfrentarse a semejante amenaza, Ginta necesita hacerse mucho mas fuerte. Lo mismo pasa con Jack. Así que Edward decide usar su ärm dimensional para llevarles a un campo de entrenamiento donde puedan mejorar sus habilidades y aprender a controlar sus ärms. De ese modo, inician un duro entrenamiento Jack y Dorothy por un lado, y Ginta y Snow por otro. Antes, Edward le da a Ginta tres piedras mágicas con las que podrá dotar a Babbo de tres transformaciones para la lucha; a su vez, Dorothy le regala también unas a Jack. Durante su adiestramiento, ambos chicos fijan cuáles serán los nuevos poderes de Babbo y la pala de batalla, respectivamente. Los primeros en probar sus efectos son Ian y su protector Guido, que ha atacado a Edward aprovechando que no podía moverse para mantener el ärm dimensional activo. Los dos tienen que huir con la cabeza gacha.

TRANSFORMACIÓN ¡Babbo se convierte en un guante-martillo!

La profecía del hechicero

En la situación en que se encuentra Mär Heaven, toca decidir qué hacer. La princesa Snow recuerda entonces lo que le dijo el hechicero del reino el día antes de que huyera del castillo: debía reunir a siete guerreros, que serían los encargados de protegerla a ella y al mundo entero. Ginta, Babbo, Edward, Jack y Dorothy suman cinco, así que faltan dos. ¿Dónde podrá encontrarlos? Por lo pronto, marchan al continente de Hildr, donde son recibidos por los hombres de Nanashi, el mujeriego líder del gremio de ladrones. Ambos grupos deciden aliarse para enfrentarse a los enviados del ejército del ajedrez que han llegado a la zona. Además de vencerlos bajo la atenta mirada de Phantom, que se hace pasar por un humano normal y corriente, Ginta ayuda a unos espíritus. A cambio, éstos le regalan una piedra mágica y una llave. ¿De qué será? Sin embargo, no es el único enigma que rodea al grupo. El objetivo de Dorothy es reunir todos los ärms que pueda y encontrar a cierta muchacha para matarla. ¿De quién se trata?

ELEGIDOS Todo indica que la princesa Snow ya ha encontrado a seis de los siete protectores.

Las asociaciones de Mär Heaven

El mundo está dividido en varios grupos. El más evidente y amplio es el de la gente corriente, que incluye al pueblo llano y la nobleza. Luego están, por ejemplo, Luberia, que es el gremio de ladrones, y las brujas, que viven exclusivamente en su propio país. Respecto a los guerreros, tenemos dos bandos. Por un lado, los malvados seguidores de Phantom en el ejército del ajedrez. Por otro, los caballeros de Cross Guard, que se movilizan cada vez que un peligro amenaza la paz de Mär Heaven. Un último grupo se une a éstos: se llama Mär y está formado por Ginta, Babbo, Edward, Jack, Dorothy y Nanashi. Curiosa mezcla: un humano, un ärm, un miembro de Cross Guard, un pueblerino, una bruja y un ladrón.

PERSONAJES

Alviss

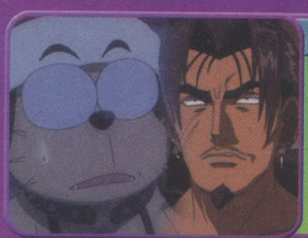
Fue uno de los combatientes en la anterior guerra contra el ejército del ajedrez. Se trata de un mago poderoso y es quien ha traído a Ginta a Mär Heaven. No quiere que se repita la matanza de hace seis años y está dispuesto a destruir a Babbo si hace algo raro.

Bell

Esta hada acompaña a Alviss. Tiene tanta belleza como mala leche. No para de quejarse y se pone de mal humor cuando oye hablar de Ginta. Está enamorada de Alviss. No parece muy poderosa, pero las apariencias engañan.

Snow

La princesa heredera del trono de Lestava ha visto como el trono de su reino es usurpado por su malvada madrastra. Se enamora de Ginta y siente celos de Dorothy. Es una buena chica que desea la paz de Mär Heaven.



Edward

El protector de la princesa Snow posee una cualidad muy rara. Cada vez que se duerme tres veces, cambia de aspecto hasta que vuelve a dormirse. Así, unas veces es un cobarde perro parlanchín y otras el temible guerrero Alan, que participó en la guerra anterior.

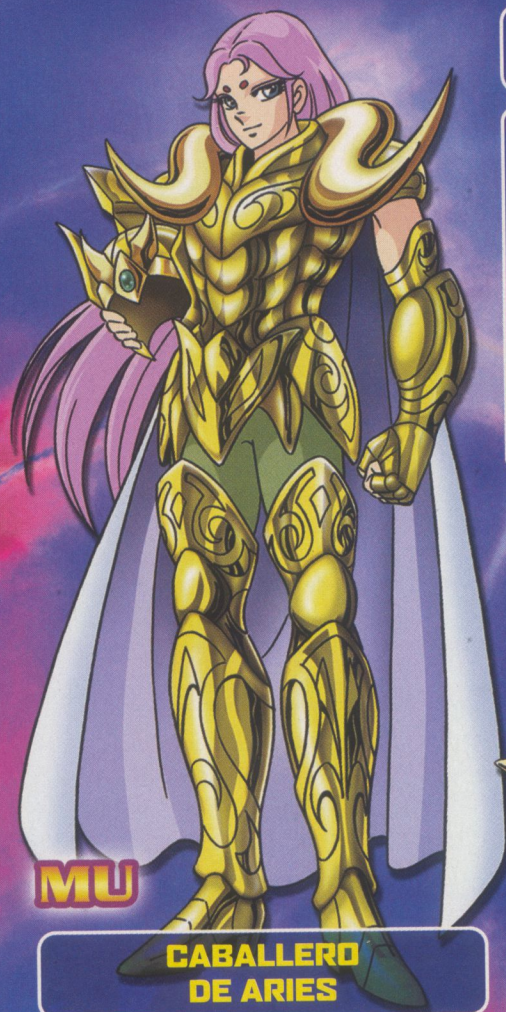
Nanashi

Es el jefe de los ladrones y quiere vengarse a toda costa del ejército del ajedrez por lo que han hecho a su gremio. Concretamente, su objetivo es Peta. Es un tipo mujeriego y bebedor, pero se toma muy en serio la batalla.

PARTE 1

Batalla contra los caballeros de oro

Para salvar a Saori de la muerte, Seiya y sus compañeros deben cruzar las doce casas, protegidas por los caballeros de oro. Tienen tan sólo doce horas antes de que el veneno pare su corazón, por lo que hay que darse prisa. ¿Podrán los caballeros de bronce con los poderosos guerreros de oro? ¡Te presentamos la lucha contra los caballeros dorados!



MU

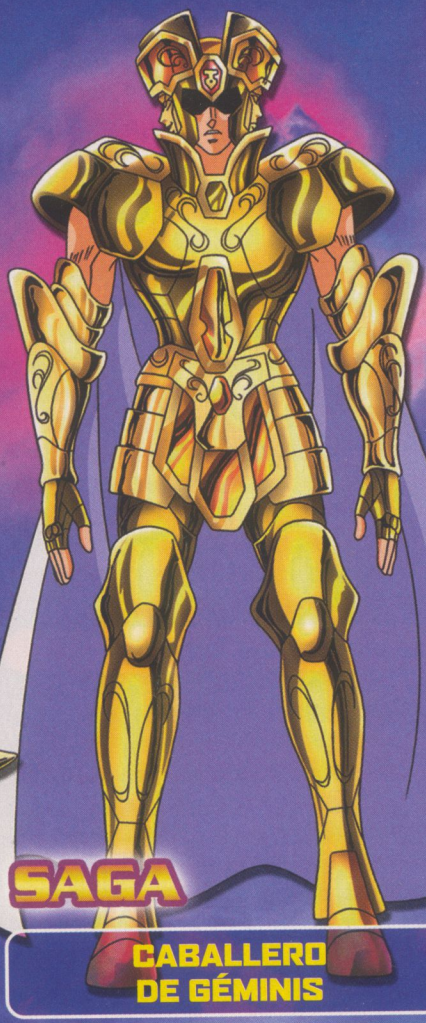
CABALLERO DE ARIES

Este amigo de los caballeros de bronce protege la primera casa. Pero no está ahí para luchar, pues es uno de los tres caballeros de oro contrarios al despiadado Patriarca. Lo que hace es arreglarles las armaduras, que están muy dañadas aunque no lo parezca a simple vista. Con la ayuda de Kiki las regenera, mientras les habla acerca de sus próximos rivales. Después de una hora, los chicos pueden cruzar la casa de Aries.

ALDEBARÁN

CABALLERO DE TAURO

Este caballero es pura fuerza bruta y Seiya recibe de lleno sus golpes. Pero gracias a la energía cósmica de Atenea, descubre la manera de dominar sus cinco sentidos. Eso le permite lanzar sus meteoros de Pegaso a la velocidad de la luz. Su ataque le arranca un cuerno de su armadura y Aldebarán le deja pasar. Shun, Shiryu y Hyoga combinan sus ataques, congelando los puños del caballero de oro, que reconoce su derrota.



SAGA

CABALLERO DE GÉMINIS

La casa de Géminis es un laberinto custodiado por Saga, el más traicionero y misterioso caballero de oro. Con su poder mental crea dos casas idénticas y los chicos se separan. Entonces se presenta ante ellos en forma de ilusión. Cuando alguien deshace la conexión mental del Patriarca con la casa de Géminis, los chicos son libres de seguir su camino, salvo Hyoga, que ha sido enviado a otra dimensión por Saga.

MÁSCARA DE MUERTE

CABALLERO DE CÁNCER

El protector de la tenebrosa casa de Cáncer es Máscara de Muerte. Shiryu quiere acabar la lucha que tienen pendiente, pero su rival es demasiado poderoso. El caballero de oro le envía a la dimensión de la muerte. Pero comete el error de despertar la ira del dragón, que permite a Shiryu dominar sus cinco sentidos. Por sorpresa, la armadura de Cáncer se separa del cuerpo del caballero de oro. Shiryu ha vencido.

AIORIA

CABALLERO DE LEO

Seiya cree que podrá cruzar sin problemas la casa de Leo, protegida por el arrepentido Aioria. Pero el caballero de oro ha sido poseído por el Patriarca mediante el rayo satánico y le planta cara. El gigantón Cassius, por amor hacia Sheena, se interpone en un disparo cósmico dirigido a Seiya. Muere y entonces Aioria recobra la voluntad. Para que su sacrificio no haya sido en vano, Seiya, Shiryu y Shun siguen adelante.

Y MIENTRAS TANTO...

Durante la batalla del Santuario, Marin descubre la verdad sobre el Patriarca y va en ayuda de su discípulo Seiya. En cuanto a Sheena, Cassius la deja inconsciente cuando pretende ir en ayuda del caballero de Pegaso, siendo él quien se sacrifica en la lucha. Al conocer su muerte, parte hacia el Santuario para vengar su muerte. En cuanto al cuerpo de Saori, es custodiado por su sirviente Tatsumi y un puñado de fieles caballeros de bronce.

CABALLERO DE VIRGO

Se dice de Shaka que es el único que puede derrotar al Patriarca, pues cuando abre los ojos todo a su alrededor es destruido. De pronto, Ikki aparece en la casa de Virgo para proteger a sus amigos. Él acaba sufriendo el "tesoro del cielo", un ataque que le hace perder los cinco sentidos. No obstante, al verse privado de ellos, el caballero del Fénix alcanza el séptimo. En un ataque desesperado, ambos se desintegran a la vez.

SHAKA

LA ARMADURA DE LIBRA

Tristes por la muerte de Ikki, el grupo llega a la casa de Libra, abandonada desde que el maestro de Shiryu se fue del Santuario por su oposición al Patriarca. Nai les envía su armadura para que liberen a Hyoga, que permanece congelado en un bloque de hielo. En su interior se hallan las doce armas de oro. Shiryu usa la espada de la justicia y libera a su amigo. Shun se queda para tratar de reanimarlo con su cosmos.

MILO

CABALLERO DE ESCORPIO

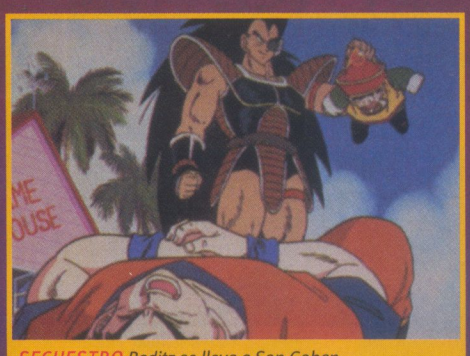
Seiya y Shiryu se enfrentan a Milo en la casa que protege, la de Escorpio. Pero la cólera del dragón y el puño de Pegaso no afectan al caballero de oro. El testigo lo recoge un revivido Hyoga, que sufre la aguja escarlata, un golpe con el que Milo paraliza su cuerpo para golpear sus puntos vitales. Pese a todo, Hyoga se repone y alcanza el séptimo sentido. Admirado por su fe en Saori, Milo deja que se marche aunque no le ha vencido.

¡APARECEN LOS GUERREROS DEL ESPACIO!

Han pasado varios años desde que Son Goku venciera a Piccolo, alzándose con la victoria en el Gran Torneo de Artes Marciales. Entonces se marchó a vivir con Chichi y nada más se ha sabido de él. Pero de pronto a Goku le da por visitar la casa del Duende Tortuga y allí se produce un increíble reencuentro familiar.

Goku descubre su pasado

Son Goku es ahora un padre de familia, pero sigue conservando la inocencia y simplicidad de cuando era niño. Su tímido hijo se llama Son Gohan, en honor a su fallecido abuelo. En la casa del Duende Tortuga se encuentran también Bulma y Krilín, que se sorprenden enormemente. Pero la mayor sorpresa se produce cuando aparece un extraño personaje que dice provenir del espacio... ¡y ser hermano de Goku! Según cuenta, Kakarot, el verdadero nombre de Goku, pertenece a la raza de los guerreros del espacio y fue enviado a la Tierra nada más nacer para conquistarla. Sin embargo, nunca llegaron a recibir noticias suyas. Así que aprovechando un viaje cerca de la Vía Láctea, él, Raditz, ha querido comprobar qué es lo que ha pasado. Ante la incredulidad general, el viejo Mutenroshi confirma que esa historia es cierta: Goku es alienígena.



SECUESTRO Raditz se lleva a Son Gohan.

El planeta en peligro

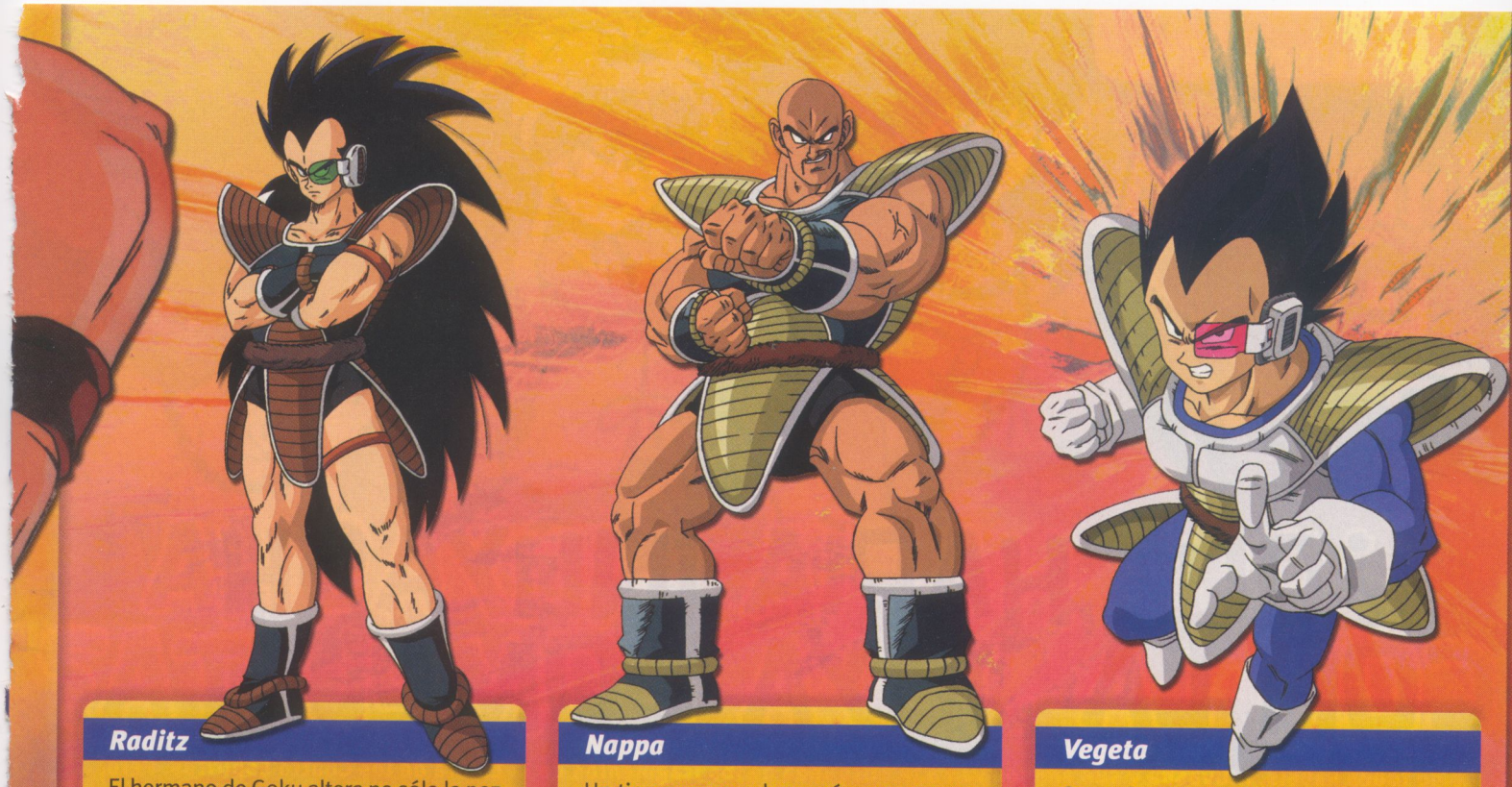
Raditz es muy poderoso y Goku no puede evitar que se lleve consigo a Son Gohan. Dado que no piensa destruir el planeta, no tiene más remedio que ir a su encuentro para derrotarlo en combate. Pero él solo no tiene nada que hacer. Por eso Piccolo y Goku dejan de lado sus diferencias para luchar juntos. En un duro combate, en el que se ve un atisbo de la fuerza sobrehumana del pequeño Gohan, Piccolo acaba atacando a Raditz con una onda energética que le atraviesa, matándole. Desgraciadamente, lo hace con Goku sujetando al rival, de modo que él también fallece. Sin embargo, lo peor es que los dos otros supervivientes del planeta Vegeta se dirigen a la Tierra y llegarán en un año. Ése es el tiempo justo para que todos se entrenen de cara al gran combate y Goku pueda resucitar con las bolas de dragón.

TRAGEDIA Son Goku muere en el combate.

Un entrenamiento duro e inútil

VALIENTES Todos entrenan para la gran batalla.

En ese año, Krilín, Yamcha, Ten Shin Han y Chaoz se entrenan duro con el Todopoderoso para llegar en condiciones a la batalla. Por su parte, Piccolo se entrena por libre y además controla la evolución de Son Gohan, al que se ha llevado al desierto para que se curta en la supervivencia. Por supuesto, Goku no se queda de brazos cruzados: en el Más Allá recorre el camino de la serpiente hasta llegar al



Raditz

El hermano de Goku altera no sólo la paz en la Tierra, sino también la vida de nuestro protagonista al explicarle su origen. Raditz es un guerrero del espacio, como Goku, y posee una fuerza fuera de lo normal. Es tramposo y prepotente, en la línea de los miembros de su raza. Es incluso capaz de raptar a un niño –Son Gohan– con tal de lograr sus objetivos.

Nappa

Un tipo enorme y bravucón que se cree muy fuerte. No puede hacer nada contra Goku, a pesar de darles un repaso tremendo a sus amigos. Le gusta luchar y disfruta con la destrucción, pero le pierde su prepotencia. Ha sido el compañero de Vegeta durante largo tiempo, a cuyas órdenes ha sido fiel. Sin embargo, su "jefe" no le perdona su derrota.

Vegeta

Sanguinario y malvado, este guerrero del espacio es la viva personificación del orgullo. Príncipe del desaparecido planeta Vegeta, está a las órdenes de alguien más fuerte que él, para quien se dedica a destruir y someter planetas por todo el universo. Pero está harto de eso y desea ser el rey del universo. Para su desgracia, Goku se cruza en su camino.

"terrenito" de Kaito, un dios inferior que le puede ayudar a aumentar su poder. Sin que apenas se den cuenta, todos mejoran enormemente y el temido día llega. No obstante, los dos guerreros del espacio son aún más fuertes de lo que se imaginaban. Sin necesidad de luchar, Yamcha es el primero en caer. Un ser nacido de una semilla consigue acabar con su vida. Los demás logran derrotar al resto de seres vegetales. Así, entra en escena uno de los enemigos: Nappa.

El salvador llega tarde

Son Goku finalmente es resucitado, pero el panorama que encuentra al llegar al lugar de la batalla es desolador. A Yamcha se le han unido Chaoz, que ha estallado pegándose a la espalda de Nappa en un intento infructuoso de dañarle; Ten Shin Han, que ha muerto extenuado tras lanzar un golpe de energía con toda su fuerza al gigantón; y Piccolo, que ha evitado que un poderoso ataque de energía golpeara a Son Gohan. La rabia se apodera de Goku, que rápidamente derrota a Nappa. Aunque le perdona la vida, Vegeta se encarga de él. De ese modo, ya sólo queda un guerrero del espacio y Goku va a protagonizar la batalla a muerte.

FÁCIL Goku derrota enseguida a Nappa.

Evitar el fin del planeta

El combate entre Goku y Vegeta es espectacular. El guerrero del espacio es fuerte, pero el héroe terrestre tiene la lección bien aprendida gracias a Kaito. Goku parece dominar el combate, pero no cuenta con que Vegeta se transforme en mono gigante. Recibe una soberana paliza, pero entre Krilín y Gohan despistan al guerrero, permitiendo a Yajirobai que le corte la cola con su espada. Sin embargo, el enemigo sigue con fuerzas y nada puede detenerlo. Ni la energía universal que reúne Goku ni el hecho de que a Gohan le aparezca de repente la cola y se transforme. Por suerte, Vegeta está tan destrozado que opta por la retirada. Aunque Krilín tiene la oportunidad de rematarlo, Goku le pide que le deje ir. Le gustaría volver a enfrentarse a él dentro de un tiempo. De ese modo, con la huida del enemigo, concluye una sangrienta lucha entre el bien y el mal.

HASTA PRONTO Vegeta volverá para vengarse.

Siguiente paso: hacia Namek

La cruenta batalla ha dejado un saldo terrible. Yamcha, Chaoz, Ten Shin Han y Piccolo han muerto. Y al morir Piccolo, el Todopoderoso ha desaparecido y con él las bolas de dragón. Por suerte, hay una esperanza de resucitarlos. Así que Bulma prepara una máquina espacial y pronto una expedición parte hacia Namek para tratar de encontrar las bolas de dragón originales. Con ella irán Gohan y Krilín.

Inuyasha

¿QUÉ HARÍA INUYASHA CON LA JOYA COMPLETA?

Como todos sabéis, Inuyasha y sus amigos van a la búsqueda de los fragmentos de la Esfera de los Cuatro Espíritus. Pero, ¿qué sucederá cuando encuentren todos los fragmentos y la joya vuelva a estar completa? ¿Qué hará Inuyasha con ella? Os proponemos algunas teorías.

1. LIBERAR A KOHAKU

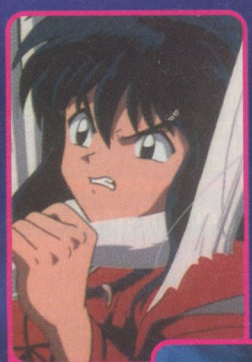
Naraku controla a Kohaku mediante un fragmento de la Esfera. Incluso recibe la orden de alejarse de Kagome, aunque duda a pesar de que Naraku le borra la memoria. Por suerte, Inuyasha aparece a tiempo para evitar lo peor. Como el propio Inuyasha ha tenido una infancia difícil, compadece a Kohaku. Esto podría llevarle a usar la Esfera completada para proteger la vida del muchacho.

CONTROLADO *Kohaku cumple las órdenes de Naraku.*

LUCHA *Kohaku ataca a Inuyasha.*

2. INUYASHA SE CONVIERTE EN HUMANO

Inuyasha ha dejado bien claro que necesita la esfera para convertirse en un demonio completo. Sin embargo, a lo largo de las aventuras que vive nos enteramos que una vez ya estuvo dispuesto a renunciar a sus poderes como demonio por el amor de Kikyo. Teniendo en cuenta que, aunque no lo haya dicho abiertamente, siente una fuerte atracción por Kagome, ¿podría decidirse por el amor y convertirse en humano por la joven? Nos lo podemos imaginar.



HUMANO *Como humano, Inuyasha parece mayor que sus enemigos.*

ENAMORADO *Kagome e Inuyasha son inseparables.*

3. INUYASHA Y KIKYO

Inuyasha y Kikyo dan realmente pena, porque Naraku les robó un feliz futuro en común. Ese amor se convirtió en odio, pero todo cambió cuando supieron que detrás de todo ello se escondía un diabólico plan de ese odioso demonio. Así que vuelven a estar unidos por un fuerte lazo. Tal vez con la esfera podría devolverle la vida a Kikyo.

FURIOSA *Kikyo no puede perdonar a Inuyasha.*

SANGRE DE DEMONIO *La sangre diabólica llama a Inuyasha.*

4. EL DEMONIO INUYASHA

La Esfera de los Cuatro Espíritus podría ayudar a Inuyasha a conseguir su objetivo original: convertirse finalmente en un demonio completo y obtener su máximo poder. Sin embargo, como parece ser que Inuyasha ha abandonado esta idea conforme conoce más a Kagome y se enamora, la damos casi por imposible.

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

ZATCHBELL!™

Los 4 mamodos supremos

Al adentrarse en la fortaleza en que se halla Zofis, Zatch, Kiyomaro y sus amigos son atacados por el malvado mamodo. Zofis logra separarlos en tres grupos, que para poder llegar hasta él deberán antes superar a los cuatro mamodos legendarios más temibles.

1. Tsao Lon

Ni él ni su acompañante, Genzo, están manipulados por Zofis, sino que actúan por voluntad propia. Ambos son maestros en las artes marciales. Sus ataques son devastadores y con su enorme lanza rompe con facilidad los escudos defensivos de Tia. Así que Won Rei y Li En toman las riendas del combate. La chica sabe que, de perder, no volverá a ver nunca a su amado, pero es consciente de que sólo él puede vencerle, así que se esfuerza al máximo. Cuando Won Rei se queda sin energía, Tia usa el "Saifogeo" para devolverles su poder. Entonces el "Rao Diboren" de Won Rei destroza la lanza de Tsao Lon y quema su libro, lo que le hace desaparecer. En esta lucha, Megumi entiende hasta dónde llega la unión entre un mamodo y su compañero.

2. Belgim E. O.

Aun sentado en su trono, este mamodo es muy peligroso, dado que cambia de ánimo constantemente. Para dejar vivir al grupo que llega hasta él, pide que le entretengan. Si se aburre, acabará con ellos. Parco Folgore le complace con una actuación y a continuación el doctor Riddles la calma con sus trucos de magia y adivinanzas. Sin embargo, al final se harta y les ataca. Con la ayuda de su compañera, la tenebrosa Dalia Anjé, el mamodo supremo deja malherido al doctor Riddles. Entonces Kido se interpone en un ataque para salvarle la vida, pero su libro comienza a arder. Antes de desaparecer, el mamodo del birrete combate valientemente contra el enemigo. Con su último conjuro les protege a todos, acabando a su vez con Belgim. En ese preciso momento, Kido regresa al mundo mamodo.

3. Pamoon

Unas estrellas disparan rayos de energía a Kiyomaro, Zatch, Ponygon y Rayosol. Las controla Pamoon desde el subsuelo. El signo de la lucha comienza a cambiar cuando Kiyomaro se da cuenta de cómo funciona el ataque y logra hacerle salir de su escondite. Este mamodo supremo era un serio aspirante a rey hace mil años, pero le convirtieron en piedra por ser demasiado bondadoso. Ahora sigue a Zofis porque teme que le vuelva a convertir en piedra. Zatch comprende lo que siente y le promete que será su amigo. Su rival empieza a dudar y le lanza su ataque definitivo. Si Zatch es capaz de pararlo, entonces confiará en él, porque habrá demostrado que tiene poder suficiente para vencer a Zofis. Zatch lo consigue y entonces Pamoon se rinde. Sin embargo, Zofis aparece para quemar su libro por traicionarle.

El cuarto mamodo supremo, Demort, aparecerá en la cuarta temporada

El último y más poderoso de los mamodos supremos es Demort, que protege la piedra de la luz de luna. Este cuarto rival se convierte en el último contrincante de nuestros protagonistas. Para conocer su fiero aspecto habrá que esperar a que se estrene la cuarta temporada, aunque te damos una pista: ya le hemos visto en su estela de piedra. En la próxima y emocionante tanda de episodios, además, asistiremos a una increíble batalla entre Brago y Zofis, así como al reencuentro entre Sherry y Koko. ¡Esperemos verlo pronto!

KERORO CADA RANA CON SU PAREJA

CARTOON NETWORK

Con la llegada a Pokopén y su posterior dispersión, cada una de las ranas de la avanzadilla conoce a diversos humanos con los que empiezan a vivir. Aquí tienes las cuatro parejas creadas (¿o deberíamos decir cinco?). Humanos y alienígenas se complementan bien. ¿Cuál crees que es la pareja que mejor relación mantiene?

¿NATSUMI Y GIRORO?

Giroro, como experimentado militar, no piensa dejarse engatusar por los humanos, de manera que vive solo. Bueno, ha acampado en el jardín de los Hinata, que en realidad es como vivir con ellos. La razón de ello es que, desde que vio a Natsumi, le tiene robado el corazón. Cuando ella está cerca, el estricto caporal pierde la cabeza y se transforma en un tonto enamorado. Tal vez aceptaría ser el compañero de Natsumi si ella se lo pidiera. Pero Natsumi dice estar harta de ranuchas (¡culpa de Keroro!), así que es mejor no hacerse ilusiones. A pesar de lo que dice, Natsumi se lo pasa bien con la tropa, y lo que no sabe es que tiene un anfibio guardián que se encarga de que no le suceda nada. Y es que en realidad apenas hay relación entre Giroro y ella. Quién sabe, tal vez algún día estos dos acaben como compañeros.

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten. SUNRISE, TV Tokyo, NAS. Licensed by Luk International

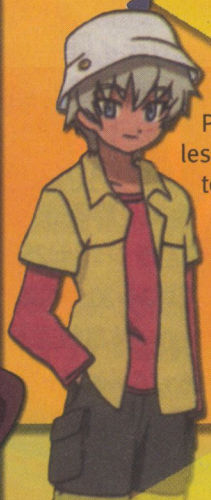
FUYUKI Y KERORO

Fuyuki es un buenazo que está obsesionado con la parapsicología y todo aquello que sea misterioso. Como los extraterrestres. Keroro lleva una buena vida, aunque se encarga de las tareas del hogar. Internet, el manga y las maquetas ocupan su tiempo. Puede parecer que conviven por interés, pero son muy buenos amigos. Se ayudan el uno al otro y se lo pasan en grande juntos. No hay muchas cosas que les unan, pero tal vez ahí esté el secreto de su amistad.

TAMAMA Y MOMOKA

Son tal para cual. Aparentemente, Momoka es una chica angelical, dulce, educada y, en definitiva, la novia perfecta. Asimismo, Tamama es adorable, monísimo, la mascota ideal. Sin embargo, como casi siempre, las apariencias engañan. Momoka tiene un lado oscuro que saca a relucir toda la mala leche, fuerza bruta y malos modos que guarda en su interior. Y Tamama es envidioso, vengativo y se deja llevar por el poder cuando lo posee. Así que se llevan genial, porque son iguales: si están de buenas, es fantástico, pero si están cabreados, ay, mejor no andar cerca.

SABURO Y KURURU



Probablemente son la pareja más extraña, porque no les une absolutamente nada y tampoco parece que tengan mucha relación. Saburo va a la suya en todo: pasa de las clases, está centrado en su programa radiofónico y es bastante tranquilito. Kururu está la mayor parte del tiempo enfrascado en inventar aparatos para gastar bromas y experimentar sus efectos en los demás y, sobre todo, pasárselo en grande viendo lo que pasa. Así pues, el uno es un pasota y el otro, un puñetero. En común sólo tienen su gran inteligencia.

DORORO Y KOYUKI

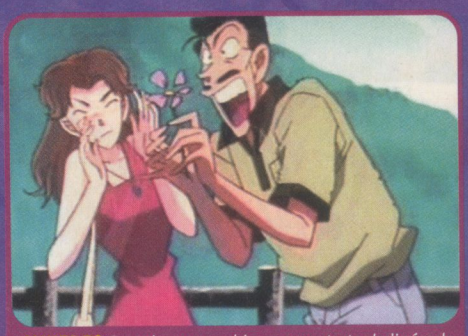
Estos dos estaban predestinados a encontrarse. Desde niña, Koyuki ha sido entrenada en las artes ninjas. Es alegre, lanzada y usa sus técnicas para solventar los problemas. Por su parte, Dororo se instruye como rana ninja. Gracias a su compañera, perfecciona el dominio de las técnicas más básicas y lleva una vida de sosiego del alma. Le gusta ayudar a los demás usando sus habilidades. Así que ya ves, son una pareja muy compenetrada y llevan una vida en común perfecta.

Kogoro el detective durmiente

Sin él, Conan no podría solucionar la mayoría de los casos a los que hace frente. No porque Kogoro sea de gran ayuda para descifrar los enigmas, sino porque le sirve para poner voz a sus deducciones. Y el detective Mouri no se queja, ya que, sin saber cómo, se ha convertido en toda una estrella.

El detective más desastroso

Cuando Shinichi empequeñece y se convierte en Conan, marcha a vivir a casa de los Mouri. Allí debe lidiar con Kogoro, un detective bebedor que se pasa el día sin hacer nada de provecho. Prácticamente no recibe encargos serios, de modo que acaba buscando mascotas o investigando posibles infidelidades. Sus casos son auténticas birrias y en el sector nadie le toma en serio. Pero la llegada de Conan cambia su suerte. A pesar de que no le gusta tener a un niño en casa, desde que Conan vive con ellos parece que le ha venido la inspiración. Ya no sólo es capaz de solucionar casos sencillos como los que ha ido haciendo desde que dejó el cuerpo de policía, sino que además se muestra como un maestro de las deducciones, atrapando a peligrosos ladrones y asesinos.



MUJERES *Cuando ve una chica guapa, trata de ligársela.*

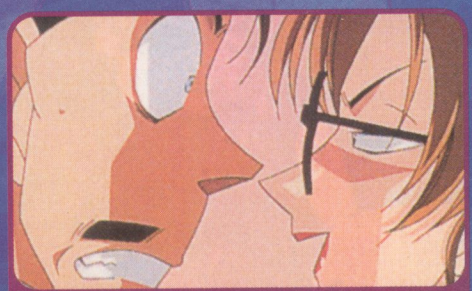
Éxito a golpe de siesta

DURMIENTE *En esta pose "resuelve" los casos.*

Sin embargo, algo falla. Kogoro no es capaz de recordar cómo da con el culpable de los misterios a los que se enfrenta. Se entiende, ya que en realidad no es él quien los soluciona, sino que todo es obra de Conan. El chico utiliza el reloj anestesiante que le ha fabricado el profesor Agase para dormir a Kogoro. Tras dejarle en una posición en la que no se le vea la boca, hace uso del modulador de voz que lleva escondido en la pajarita para imitar la voz de Kogoro. Entonces, reúne a todos los implicados y explica con pelos y señales cómo se ha producido el asesinato o robo de marras. Todo el mundo piensa que ha sido Kogoro, obviamente, así que el detective se hace famoso muy pronto gracias a sus increíbles actuaciones. No parece importarle lo más mínimo que no sepa qué ha pasado.

Un padre de familia caótico

Tanto antes como después de ser famoso, Kogoro es una calamidad como padre de familia. Vive separado de su mujer, la brillante abogada Eri Kisaki, aunque no se han divorciado. Ella le dejó porque era un borracho que flirteaba con otras mujeres y no daba una a derechas en su trabajo. Aunque Ran intenta que vuelvan a estar juntos, el orgullo de ambos es demasiado grande como para que reconozcan lo mucho que aún se quieren. En cierto modo, Kogoro es como un niño pequeño. Ran siempre tiene que estar detrás de él para que no haga tonterías. Ella es quien se ocupa de la casa y la que manda de verdad. Pero a pesar de todo, Kogoro es un padrazo que se esfuerza por el bienestar de su familia y que haría lo que fuera por ellos. Conan lo sabe bien y por eso no le importa que presuma tanto de "sus" hazañas.



TEMIBLE *Eri no se deja impresionar por su aún marido.*

Las 9 reglas Del Buen entrenador Pokémon

Tratar con los Pokémon no es tarea fácil. Ash ya lo experimentó desde el principio de su carrera para ser entrenador. Por suerte, en su viaje ha encontrado a entrenadores, investigadores y líderes de gimnasios de los que ha aprendido mucho.

Existen nueve reglas que todo aquél que trata con Pokémon debería conocer. Si se leen con atención, queda claro que un entrenador no sólo debe trabajar con sus Pokémon, sino también para sí mismo y además debe estudiar mucho. Son los nueve secretos para que una persona y un Pokémon formen un equipo armónico y con éxito.

Regla 1. Un Pokémon es sólo tan bueno como su entrenador.

Regla 2. Las medallas son "regalos" de los Pokémon, con las que muestran cuánto quieren a su entrenador.

Regla 3. Un entrenador debe aprender que saber perder es una de las premisas básicas para ser un buen entrenador. Se aprende mucho de las derrotas y de los propios errores, además de aprender a confiar más en sus Pokémon.

Regla 4. Escucha a tu Pokémon. Aprende a comprenderlo y ten en cuenta sus sentimientos.

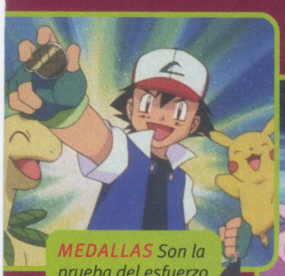
Regla 5. Aumenta los poderes de tu Pokémon en la lucha enseñándole a hacer algo del todo diferente, por ejemplo, a bailar.

Regla 6. Los Pokémon no sólo están para luchar. Aprovecha sus habilidades para fijarte nuevos retos.

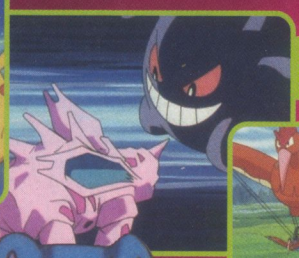
Regla 7. Aunque no puedas estar protegido contra todas las sorpresas que depara la vida, piensa siempre antes lo que vas a hacer y lo que vas a necesitar.

Regla 8. Para apoyar a un Pokémon debes conocer sus necesidades y gustos. Ellos tienen sus propios gustos, como tú. Intenta no prescindir de sus intereses para que se adapte a ti.

Regla 9. Para llevarte bien con un Pokémon debes tener claro que tiene su propia personalidad. Al igual que todas las personas son diferentes, cada Pokémon es distinto.

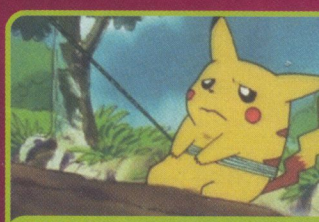


MEDALLAS Son la prueba del esfuerzo de los Pokémon.

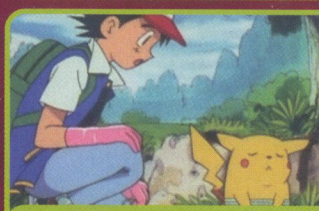


LUCHAS Los Pokémon no sólo están para combatir.

HABILIDADES Para la carrera de globos se necesita destreza.



GUSTOS Cada Pokémon piensa y siente de manera diferente.



COMPRENSIÓN Un entrenador debe escuchar a sus Pokémon.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

FICHA

Nombre:	Zorro Ronoa
Color de pelo:	verde
Color de ojos:	negro
Profesión:	pirata espadachín
Lo que más le gusta:	dormir
Ataque preferido:	técnica de las tres espadas

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

HISTORIA

Siempre ha sido tenaz y tozudo. De pequeño, asistía a una academia de kendo y entrenaba duro. Era tan fuerte y rápido que podía vencer incluso a chicos más experimentados que él. Sin embargo, nunca podía con Kuina, la hija de su maestro. Con tal de superarla, Zorro se dejaba la piel entrenando. Pero siempre salía derrotado. Hasta 2.000 veces. Cuando Kuina, que era mayor que él, tuvo que dejar la espada, Zorro le prometió que él cumpliría su sueño, que sería el mejor espadachín del mundo. Poco después, Kuina murió accidentalmente. Llegado el momento, Zorro ya no podía aprender más en ese gimnasio, así que partió en busca de aventuras que le fortalecieran. Ya adolescente, se convirtió en un cazarrecompensas. Su fama crecía sin parar hasta que un tiránico capitán de la Marina le condenó a muerte. Justo cuando iba a ser ejecutado, Luffy le salva bajo la promesa de que se uniera a su banda. Desde entonces, se ha mostrado fiel a su capitán y ha luchado a su lado frente a los enemigos que se han cruzado en el camino del *Alma de Merry*.

EN LA BANDA

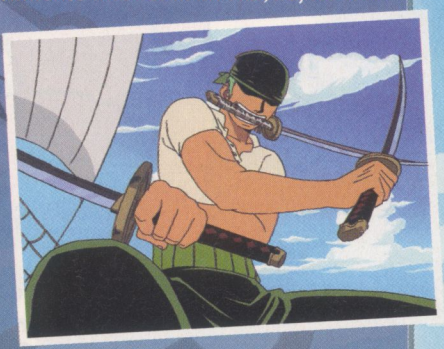
La seriedad de Zorro contrasta con la informalidad del capitán Luffy. Se lleva bien con Chopper y Ussuf, discute a menudo con Sanji –aunque son igualitos en el fondo–, no soporta a Nami cuando se pone marimandona y parece no tragar a Nico Robin. En cualquier caso, es un tipo tan cerrado que nunca se sabe qué piensa en realidad, salvo que daría su vida por protegerlos.

SUS RIVALES

Son muchos los rivales poderosos a los que se ha enfrentado Zorro. Por ejemplo Octy, de la banda de Arlong, un hombre-pez capaz de luchar con seis espadas. O Don Primero, el hombre fuerte de Cocodrilo, cuyo cuerpo es afilado como la hoja de una espada gracias a la fruta cortante. Pero el gran rival de Zorro es Cetrero Fantasmal, que le venció y le perdonó la vida para que continuara entrenando y algún día fuera un contrincante a tener en cuenta.

TÉCNICAS

Como buen espadachín, Zorro posee un control absoluto de la catana. Su preparación ha sido tal que domina la técnica de las tres espadas, su movimiento más letal. En ella, sujeta sendas espadas con las manos, mientras que una tercera la coge con la boca. Su rival no sabe con cuál le va a atacar y acaba derrotado. Además, una de sus catanas es muy especial: su filo puede cortar cualquier material por duro que sea.



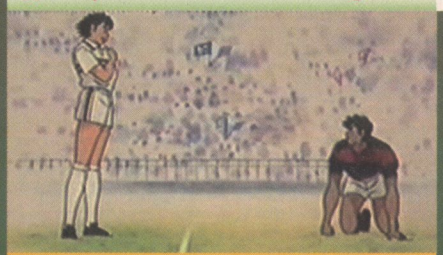
OBJETIVO

Su vida tiene un objetivo claro: ser el mejor espadachín del mundo. Para ello ha entrenado hasta la extenuación y se enfrenta a los enemigos más fuertes. Todo es poco para cumplir la promesa que le hizo a Kuina. Sabe que junto a Luffy podrá ejercitarse y combatir contra temibles rivales, muchos de los cuales tienen poderes especiales. Pero también tiene otro objetivo: que la banda consiga el One Piece y Luffy se corone como nuevo rey de los piratas.

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

PARTE 4: EPISODIOS 37-46

37. Un puesto en el terreno de la gloria



Han pasado tres años desde que Oliver se fue a Brasil. Él y Carlos Santana capitanean al Sao Paulo y al Flamengo, los dos equipos de la liga brasileña que se juegan el campeonato en el decisivo encuentro que les enfrenta. En unos pocos minutos, Oliver abre el marcador con una chilena. Pero pronto comienza el particular duelo con Santana, que no tarda en marcar un golazo también de chilena. Oliver disfruta con el partido y vuelve a poner por delante a su equipo con su segundo gol justo antes de que concluya la primera parte. Al retomarse el partido, Santana igualar el marcador imitando el disparo del águila de Oliver. Ambos están dispuestos a todo por la victoria. Oliver evita el tercer tanto de Santana taponando sus disparos hasta en tres ocasiones. Y luego es capaz de llegar a la portería contraria y conseguir el tanto de la victoria. El Sao Paulo se convierte en el campeón. Ahora Oliver puede centrarse en la clasificación de Japón para el próximo Mundial juvenil.

38. La misteriosa selección de Japón-7

La selección japonesa comienza a prepararse para la fase clasificatoria de cara al próximo Mundial juvenil. De pronto, unos chicos que se consideran la verdadera selección nacional interrumpen el entrenamiento y les retan a un partido: son los Japón-7. En el grupo se encuentra un viejo conocido, Jack Morris. El resto de jugadores parecen ser muy buenos, destacando el delantero centro Hugo Stevens. Los 14 jugadores que tienen una plaza fija en la selección formarán dos equipos y se enfrentarán en un triangular a Japón-7. Si éstos vencen los dos partidos, entrarán en la selección, de modo que otros siete jugadores abandonarán la concentración. Para sorpresa de todos, en el primer partido Japón-7 se pone por delante rápidamente. El equipo reacciona y logra el empate, pero su rival responde con el segundo gol. Aunque pronto empatan, Mark, Tom y compañía están cada vez más cansados. Finalmente se produce el 3-2 a favor de Japón-7 y acaba el partido. En el segundo partido, con un equipo mucho más endeble, vencen con un contundente 14-2. Como habían pactado, siete jugadores abandonan la concentración: Mark, Tom, los gemelos Derrick, Clifford Yuma, Sandy Winters y Patrick Everett. Cada uno entrenará por su cuenta para regresar al equipo.

39. Un amargo principio para la selección juvenil de Japón

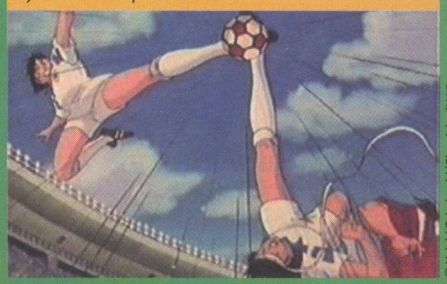
Ed Warner también abandona la selección al descubrir que el entrenador piensa darle la titularidad a Benji cuando se recupere de su lesión. Así que cuando Oliver llega a Japón, se encuentra con un panorama desolador. El entrenador le pone al día. El capitán está dispuesto a cumplir con el duro entrenamiento para mejorar su resistencia y fuerza física. Sin embargo, en el primer partido del grupo el equipo está tan cansado que no puede mostrar su valía ante la débil China-Taipei. Oliver tiene que tirar del carro y en el último suspiro logra el 2-1 de la victoria. Mientras tanto, en Italia Terry está en un momento dulce, habiendo subido como la espuma en las categorías infantiles de su club. Cuando recibe la llamada de la selección para que ayude en la fase clasificatoria, no duda en volver a casa.

40. Partido contra Tailandia

El encuentro contra Tailandia es el más importante. De ganar, Japón casi se aseguraría su presencia en el Mundial juvenil. Pero el equipo es muy fuerte y cuenta con varios jugadores de una gran calidad, como los hermanos Konsawa. Aunque éstos parecen controlar el juego inicialmente, pronto Oliver les demuestra que Japón va en serio y marca un gol. Sin embargo, los tailandeses no se amilanan e inician un asedio de la portería nipona, logrando el gol del empate. Y en unos minutos se ponen por delante. ¡Y poco después llega el tercero! Japón está contra las cuerdas, no sabe cómo contener al equipo tailandés. Para colmo, Oliver está medio lesionado, debido a la dureza física de sus rivales. El cuarto gol cae enseguida. Benji, que está viendo el partido en el estadio, baja a animar a Oliver. Y suerte que Alan salva el quinto gol, jugándose el tipo. Benji le sustituye entonces. Cuando peor lo está pasando Japón, Terry llega al campo y se dispone a entrar en el terreno de juego.

41. La nueva combinación de oro

La inclusión de Terry en el equipo da un nuevo brío a Japón, que comienza a controlar el partido. Además, forma con Oliver una pareja letal. Antes de que acabe la primera parte reducen la diferencia, poniendo el 4-2 en el marcador. Terry supera constantemente al central tailandés que tantos problemas le había dado a Oliver. La remontada no es imposible, y menos cuando Oliver recupera su mejor nivel, dejando pasmados a los defensas rivales. Así llega el 4-3, en un tiro combinado entre ambos atacantes. No obstante, Tailandia no se va a dejar empatar así como así. Se esfuerzan todavía más en defensa y no renuncian a marcarle a Benji. En un nuevo cambio, Julian Ross entra en el campo. De un increíble trallazo, él es quien logra la igualada. El partido entra en la recta final y todo está por decidir.



© Yoichi Takahashi/Shueisha/NAS

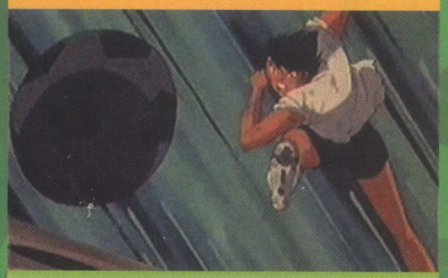
Recortar por la línea de puntos

42. Clasificados para la semifinal

Quedan pocos minutos para el final y el empate no sirve de nada. Japón necesita un gol más para pasar de ronda. Tailandia parece haber vuelto a hacerse con el partido, pero su estilo de juego no pasa por defender. Así que son fieles a sus credenciales y se lanzan al ataque cuando tienen la oportunidad. Los hermanos Konsawa enlazan una de sus increíbles jugadas y Benji tiene que esforzarse al máximo para despejar un gol, con la ayuda de Terry. Ahora es el turno de Japón, pero Tailandia aguanta valientemente los embates nipones. Finalmente, Terry logra el tanto decisivo con una magnífica chilena. Japón pasa a semifinales. Hasta el siguiente partido, Oliver y los demás entrenarán duro para estar a la altura.

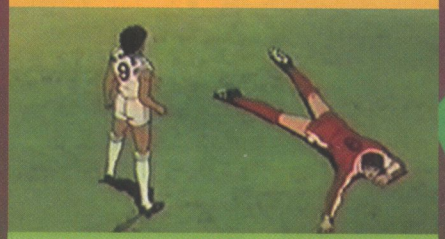
43. El regreso de los siete magníficos

Mark se ha retirado para entrenar y crear nuevos disparos. Durante su entrenamiento en la montaña, conoce a una chica que juega a béisbol y practicando con ella descubre un lanzamiento que podría emular con el balón de fútbol. A partir de entonces se centra en perfeccionarlo. La chica se enamora de él y tiene que ser Mark quien la anime cuando no para de llorar por haber perdido el primer partido de su equipo. Cuando se despiden, le desea suerte para que se clasifiquen para la final. Mientras tanto, los demás también entrenan de cara a las semifinales. Llegado el día, los siete jugadores que abandonaron la selección vuelven dispuestos a demostrar que son mejores que los chicos de Japón-7. Un partido decidirá qué siete jugadores se mantienen en el equipo.



44. La técnica secreta. El disparo relámpago

Comienza el partido con siete jugadores por equipo. Uno a uno, los "expulsados" demuestran lo mucho que han mejorado y que ya no adolecen de los defectos que el entrenador les había achacado en su momento. En una jugada de equipo, Lenders asiste a Yuma, que marca el primero. Aunque la ventaja no dura mucho, ya que pronto les empatan. Pero son fuertes de espíritu y nuevamente se ponen por delante, sólo para que les empaten poco después. Harto de tanta igualdad, Mark decide disparar nada más sacar de centro utilizando su nuevo tiro: el disparo relámpago. El balón entra con una potencia y velocidad endiabladas en el marco rival. Con los chicos de Japón-7 dominados, Mark hace el cuarto gol, dejando bien claro quiénes son los mejores.



45. La nueva y más fuerte selección juvenil de Japón

Aunque no se ha cumplido el tiempo de juego, el entrenador lo da por finalizado con el 4-2. Tras declarar que permite el regreso a los siete jugadores "despechados", les explica un secreto: salvo Morris, los chicos de Japón-7 son jugadores profesionales. Los ha usado para incentivarles y que no se durmieran en los laureles. Visto lo visto, el plan ha salido perfecto. Ahora la selección japonesa vuelve a estar completa y con fuerzas renovadas. En tal estado, se hace impensable no clasificarse para el próximo Mundial. Así, la semifinal contra Uzbekistán se convierte en un paseo. Terry abre el marcador. Luego Callaghan hace el segundo. Y Mark el tercero. Uzbekistán no es rival para Japón. El equipo funciona a la perfección en defensa y ataque. El capitán, Oliver, se encarga de cerrar el marcador con un pepinazo que rompe la red de tanta potencia que lleva.

46. Nuestra meta: el año 2002

Ahora que la final se acerca y Japón se lo juega todo a cara o cruz, Terry hace un repaso a lo que para él es como un sueño. Desde que se enfrentó a Oliver en un partido amistoso, quedó marcado por el juego del número 10. Y después de muchas penurias, ha llegado a la selección y está a punto de jugarse la clasificación para el próximo Mundial juvenil. Pero como Oliver, Benji, Mark, Tom y todos los demás, él también tiene puesta la vista en jugar con la selección absoluta en el Mundial de 2002 que en unos años se celebrará en su país.

DATOS

El manga

Recientemente, llegó a su fin la edición española de la primera saga del manga de *Campeones*, que ha mantenido su título original, *Captain Tsubasa*. Todo indica que no saldrán a la venta las siguientes partes, de modo que aquí tienes un resumen de la historia de Oliver y sus amigos en papel.

- *Captain Tsubasa: World Youth* (18 tomos). Oliver ha cumplido su sueño de marchar a Brasil, donde juega en el Sao Paulo que entrena Roberto. Su principal rival será el enorme Santana. Mientras tanto, Aoi Shingo (nuestro Terry) llega a Italia dispuesto a comerse el mundo. Poco a poco se hará un hueco en su equipo y llegará a la selección japonesa, que luchará por clasificarse para el Mundial juvenil.
- *Captain Tsubasa: Road to 2002* (15 tomos). Oliver ha fichado por el FC Barcelona y se enfrenta a la dura liga española. Además, se muestra cómo les va a los otros jugadores de la selección japonesa.
- *Captain Tsubasa: Golden 23* (serie abierta). Los años pasan y la cantera japonesa comienza a dar nuevas perlas. Oliver y sus amigos deberán esforzarse para que no les quiten el puesto, mientras tratan de ganar títulos con sus respectivos clubes.

Además, se han publicado hasta ocho volúmenes únicos centrados en un solo personaje o acontecimiento especial, como los dedicados a Tom Baker o a diversos amistosos de la selección.

CAMPEONES Oliver y Benji

CN CARTOON NETWORK

MARK LENDERS

El Tigre

El mayor rival de Oliver es este rebelde y duro delantero, capitán del Muppet y luego del Toho. Chulo como pocos, odia perder y se emplea con dureza en el campo. Pero tiene sus razones, más allá del propio orgullo. En el fondo, Mark es buen chico y acaba haciéndose amigo de Oliver, aunque sigue intentando demostrarle quién es mejor.

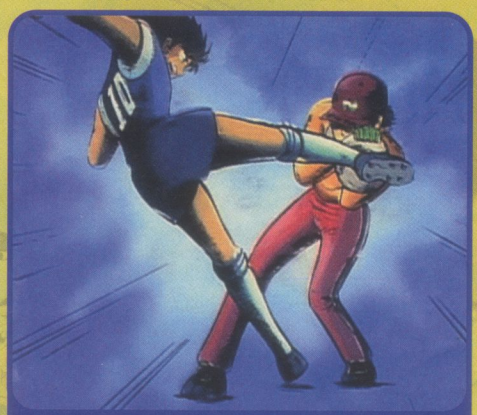
EXPEDITIVO Mark suele ser duro sobre el campo.

Todo potencia y coraje

Si algo define a Mark Lenders es el alto grado de competitividad que muestra. Quiere ser el mejor, debe serlo sí o sí. Y hará lo que sea necesario para conseguirlo. Por eso aprovecha su fortaleza para desarrollar su juego, basado en la potencia de sus disparos y el empuje físico sobre el campo. Eso le lleva a jugar al límite de las normas. Suele cometer muchas faltas, la mayoría obviadas por los árbitros, y en más de una ocasión lesiona a un contrario. Precisamente esa forma de actuar le granjea pocas amistades en el terreno de juego. Incluso en su propio equipo no todos le tienen simpatía. Tan sólo Danny Mellow y Ed Warner están a muerte con él. A los demás tendrá que ganárselos con una cura de humildad, después de que les haya dejado tirados para ir a entrenar por su cuenta. Un caso aparte es su entrenador, Jeff Turner, un tipo que sólo confía en su botella y en su jugador estrella.

Oliver, rival a batir

Aunque Mark reta inicialmente a Benji Price, quien se acaba convirtiendo en su gran rival es Oliver. Esto se debe a que, cuando se va a disputar el primer torneo nacional infantil, Oliver es un absoluto desconocido, mientras que Benji goza de gran fama y está considerado el mejor guardameta de la categoría. Pocos partidos bastan para que Mark, además de mantener su duelo particular con el portero del New Team, desee derrotar al número 10. Sin embargo, Mark se percata de que no podrá vencerle si no mejora su técnica y gana en habilidad y fuerza. Por eso lleva a cabo agotadores entrenamientos en la playa y en la montaña para mejorar su increíble Tiro del Tigre. Desgraciadamente para él, a pesar de los esfuerzos, Oliver siempre se lleva la victoria.



CAÑONERO Le cuesta perforar la portería de Benji.

BRONCA El entrenador le recrimina su actitud.

Cambios en el indomable

Su fuerte carácter se deja sentir también en las convocatorias de la selección juvenil japonesa, donde coincide con Oliver. En los primeros momentos, no parece que Mark vaya a ponerle las cosas fáciles al capitán del equipo, pero poco a poco el rebelde jugador se calma. El tigre indomable madura como futbolista y como persona, y aunque no olvida que su objetivo principal sigue siendo derrotar a Oliver, sabe que cuando están en la selección, sus rivales son Schneider, Louie Napoleón y demás. Así pues, defendiendo la misma camiseta forma un tándem imbatible junto al indiscutible número 10.

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved.

BLEACH

ブリーチ

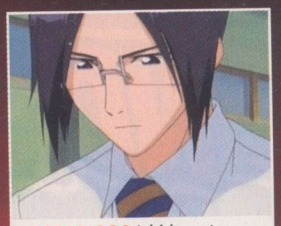
El pelirrojo Ichigo Kurosaki ya batalla contra los malignos "hollow" en la televisión por cable y muy pronto lo hará en las madrugadas de Cuatro. Así que, para que estés al tanto de una de las series más impactantes del momento, comenzamos en este número a hablarte de *Bleach*. Si no puedes quedarte hasta tan tarde para verla, ¡no dudes en grabarla en vídeo!

Entre nosotros viven multitud de espíritus que no han marchado al Más Allá. Unos aún tienen algo que les ata al mundo de los vivos, pero otros vagan en dolor y buscan venganza. Éstos últimos son los que se acaban convirtiendo en espíritus malignos, llamados "hollows".

Ichigo es un chico que posee una gran sensibilidad espiritual, lo que le permite ver los fantasmas de los muertos. Como su padre se encarga de una pequeña clínica de barrio, Ichigo está harto de andar entre espíritus, aunque ha aprendido a relacionarse con ellos. A pesar de ir de tipo duro, es un buen chico que trata de ayudarles a que descansen en paz y asciendan a los cielos.

Sin embargo, un día entra en su casa una joven llamada Rukia... ¡que dice ser una "shinigami", una mensajera de la muerte! Dado que Ichigo no se cree ni una palabra, ella se lo demuestra realizando allí mismo un "funeral del alma" a un espíritu, que es transportado a la Sociedad de Almas, donde podrá descansar para siempre. Entonces, de repente un "hollow" se adentra en la casa de la familia Kurosaki en busca del alma de Ichigo. Durante la lucha, Rukia es herida de gravedad y le traspasa parte de su poder al chico, que usa su nueva fuerza como "shinigami" para acabar con ese espíritu maléfico.

A partir de entonces y hasta que recupere su poder, Rukia se queda a vivir en casa de Ichigo, escondida en su armario, y asiste a su instituto, donde conoce a los amigos del pelirrojo. Entre ellos va a encontrar más de una sorpresa, que te desvelaremos en los próximos números de *Mega Hiro*.



MISTERIOSO *Ishida es tan perfecto que parece esconder algo.*

PROTAGONISTAS *Aquí los tienes a casi todos.*

ESPÍRITUS *Ichigo puede verlos y relacionarse con ellos, mal que le pese.*

ENCUENTRO *Ichigo pilla a Rukia en su habitación, ante la incredulidad de la chica.*

"HOLLOW" *Un espíritu maléfico que devora almas.*

DOBLE VIDA *Ahora Rukia vive como una chica normal e Ichigo combate a los "hollows".*

CHAD *Un bonachón que protege a los suyos.*

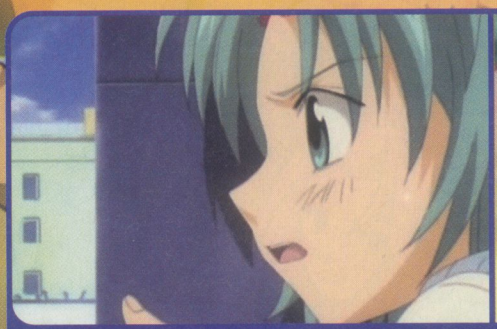
AMIGAS *Tatsuki y Orihime son compañeras de clase de Ichigo. ¿Tendrán poderes ocultos?*

Los Números de *Bleach*

Desde junio del año pasado, Glénat publica el manga en español, y hace unos meses arrancó la edición en lengua catalana. Hasta la fecha, han aparecido respectivamente 15 y 4 tomos; en Japón, la serie suma ya 29. En cuanto al anime, allí la serie de televisión acaba de superar los 140 capítulos. En España, Jonu Media distribuye por ahora los primeros 52 capítulos, que son los que se emitirán en Buzz y Cuatro. Asimismo, se han realizado dos OVA de media hora y el segundo largometraje se estrenará estas navidades. ¡Esperemos que lleguen pronto a España!

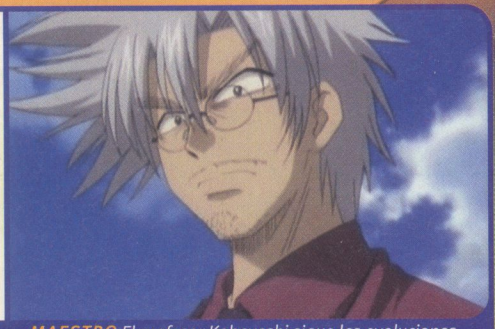
La ley de Ueki
Chicos con poderes fantásticos

Una de las series para chicos que poco a poco se está haciendo un hueco en la parrilla de las televisiones autonómicas es *La ley de Ueki*, que nos presenta espectaculares peleas entre estudiantes de secundaria con increíbles poderes. Así que a partir de este mes, tenemos un nuevo anime en la gran familia de *Mega Hiro*. ¡Si puedes, dale una oportunidad!



DESCONFIADA Ai vigila de cerca a Ueki.

SOBRENATURAL Ueki hace crecer un árbol en su mano.



MAESTRO El profesor Kobayashi sigue las evoluciones de su chico.

La batalla de los dioses

Ai Mori sospecha que su compañero Kosuke Ueki no es normal y le sigue después de las clases. Cuando aparecen unos matones y atacan a Ueki, éste coge un poco de basura y, como por arte de magia, la transforma en un árbol, con el que les arrea, dejándoles inconscientes. Ai ahora está segura: ¡Ueki es un extraterrestre! El profesor Kobayashi, que estaba mirando, también usa el mismo poder. Por algo fue él quien enseñó al muchacho. Ai no entiende nada. Una vez más tranquila, le cuentan que el profesor es un aspirante al trono del mundo celestial. En esos momentos, hay 100 candidatos desperdigados por el mundo. Sin embargo, no se enfrentan entre ellos, sino que otorgan su mismo poder al estudiante de secundaria que consideran más oportuno. Luego basta con entrenarle un poco y enseñarle a dominar ese poder para que pueda luchar contra los demás elegidos del resto de aspirantes. Y su elegido es Ueki. El profesor le eligió hace medio año, aunque Ueki no estaba interesado en esa batalla. Pero en cuanto probó el poder de reciclar la basura en árboles, aceptó esa habilidad.

Ueki va a imponer su ley

Pero no todo es tan sencillo. Cada vez que Ueki usa su poder para atacar a humanos normales, pierde uno de sus dones personales. Por ejemplo, que las chicas le adoren por ser un buen compañero y amigo. Y si llega a perder todos sus dones, ¡desaparecerá! Obviamente, esa idea no le apetece lo más mínimo, así que no tiene más remedio que entrenar duro para participar en el torneo entre aspirantes. Ueki piensa llevar hasta el final su ideal de justicia y hacer que los malvados lo pasen muy mal. Pero entre tanto rival, también hay lugar para las alianzas y las amistades, por lo que Ueki no está solo en su lucha. Su principal apoyo será precisamente Ai, que cuida de él y se encarga de que no use absurdamente sus poderes y acabe desapareciendo. A pesar de todo, hay una cosa que todavía desconoce Ueki: que el aspirante que consiga sentarse en al trono le concederá a su representante el poder que desee.

EL MANGA

Este mismo mes de septiembre, Editorial Ivrea tiene previsto lanzar el primer tomo del manga original de *La ley de Ueki*. El cómic consta de 16 volúmenes de 200 páginas y tendrá periodicidad mensual. Cada tomo costará 7,50 euros. ¡Tendremos que seguirle la pista en nuestra "guía manga"!

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

El aprendiz de ninja más famoso del anime regresa a las consolas con un arcade de lucha muy entretenido que mezcla los imprescindibles combates con unos cuantos toques de rol: ¡imposible aburrirse!

Este nuevo juego sobre Naruto, propiciado por el enorme éxito de la serie en nuestro país, hay que situarlo, más o menos, en la primera temporada. En esos meses iniciales de su entrenamiento, el bueno de Naruto ha de solventar un montón de misiones mientras aprende y perfecciona técnicas y se hace más fuerte a cada combate. Así, como sucede en el anime, el sensei de Naruto será Kakashi Hatake, y le acompañan en sus aventuras Chouji, Sasuke, Shikamaru, Neji, Kakashi y Gaara. Naruto Uzumaki Chronicles dispone de un modo Aventura para disfrutar de estos personajes, y de un tutorial, pero no de uno multijugador, que nos hubiera permitido formar equipo con algún amigo.

Más que luchas

El sistema de juego combina características de un RPG con los combates arcade: disponemos de un mapa dividido en casillas por el que hay que desplazarse para llegar a las misiones. Éstas misiones tienen una dificultad variable (las D, las más fáciles; las A, para ninjas experimentados) que se irán desbloqueando a medida que avance la aventura. Muy variadas, consisten en conseguir objetos mágicos, montar guardia... y, sobre todo, ¡enfrentarse a ninjas con malas pulgas! La influencia rolera es más evidente en el sistema

de inventario. Hay que administrar las barras de chakra, habilidades y vida, rellenando bloques con las esferas de colores que recojamos tras las batallas. Una vez completado un bloque hay que pasar a otro, con más casillas pero que ofrece mayores posibilidades de mejora. Otra forma de recolectar esferas es acudiendo a alguna tienda y cambiándolas, por ejemplo, por shurikens.

Técnicas ninja

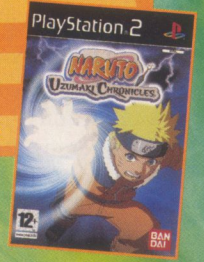
Los combates son en tercera persona, y se desarrollan fijando el objetivo, para atacarle a continuación con las habituales combinaciones de combos. Los más frecuentes son los masivos, que aparecen aleatoriamente en los trayectos por el escenario, y que se llaman a un buen número de enemigos, bandidos que surgen de repente en cualquier recodo del camino. Cuando esto sucede, hay un tiempo limitado para repartir estopa. Los adversarios no son muy listos, y la agilidad y rapidez en el control del personaje son los mejores aliados para librarse de ellos en un santiamén.

Sin embargo, los combates 1 vs 1 o 1 vs 2, son otro cantar: hay que observar bien al enemigo y valorar cuál es el mejor momento para atacar. En estas situaciones también se

puede recurrir a otros personajes; podemos controlarlos momentáneamente y beneficiarnos de sus técnicas particulares. En lo que se refiere a las técnicas de Naruto, se ejecutan con L2 y R2, están extraídas del manga y alguna tiene mucha guasa. Así, disponemos de las técnicas Kage Bunshin no jutsu (replicación de sombras), Rasengan (esfera espiral –muy útil contra enemigos apelotonados–), y la Sexy no jutsu (Naruto se convierte en una chica maciza y semidesnuda para despistar al enemigo. Si las cosas se ponen muy peliagudas, Naruto se puede transformar en el Kyubi durante unos segundos. Como sabéis, en ese momento el zorro de nueve colas es un adversario prácticamente invencible... ¡ay de quien esté cerca!

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

Formato: PS2
Género: Lucha/Rol
Compañía: Atari
Precio: 49,95€
Fecha de salida: 15 de junio



© 2002 MASASHI KISHIMOTO Program © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.

MEGAMAN ZX

Desde el pasado mes de junio, la portátil de Nintendo ya cuenta con un nuevo título de la línea Megaman. En esta ocasión, uno de sus principales atractivos es que puedes llevar a una chica para luchar contra los virus...

El juego está ambientado en el futuro, en una época en la que las guerras entre humanos y robots han quedado atrás. Sin embargo, existen ciertas zonas en el universo que siguen siendo peligrosas, y la acción comienza cuando la nave de nuestro protagonista, que transportaba algunos robots, es atacada por unos misteriosos enemigos. Tanto si elegimos a Vent, el chico, como a Alie, la chica, nuestro héroe se verá fusionado con diversos modelos de robots hasta formar el llamado "modelo ZX", con el que deberás descubrir quiénes son nuestros misteriosos atacantes y qué es lo que pretenden.

Para ello, deberás recorrer un amplio mapa y enfrentarte a todo tipo de enemigos que te permitirán ir adquiriendo nueva información y datos sobre tus enemigos. Simultáneamente, a medida que vayas venciendo los obstáculos que se presentan a tu paso, podrás ir desbloqueando áreas ocultas a lo largo de todo el juego mientras reúnes diversos modelos de robots, cada uno con diferentes cualidades, como disparar llamas, atravesar paredes o avanzar por el agua. ¿Será suficiente todo eso para alcanzar tu objetivo? ¡Sólo tú puedes averiguarlo... con *Megaman ZX*!

MEGAMAN ZX
Formato: Nintendo DS
Género: Arcade
Compañía: Capcom
Precio: 40 euros
Fecha de salida: 22 junio

VENT: *El personaje masculino es más fuerte, pero también más grande.*

ALIE: *La "chica" es más rápida y ágil*

DRAGON BALL Z Goku Densetsu

¿Otro juego más de Dragon Ball? ¿Es que las productoras de juegos basados en la serie de Toriyama no se cansan de hacernos usar los puños en sus títulos? En este caso no, porque Goku Densetsu es de un género diferente...

DBZ GOKU DENSETSU
Formato: Nintendo DS
Género: Arcade
Compañía: Atari
Precio: 29,95 euros
Lanzamiento: Agosto 2007

Y es que ***Goku Densetsu*** es más bien un juego de rol mezclado con algunas estrategias de juegos de cartas, de manera que se desmarca del género de «bofetadas» tan clásico en los títulos protagonizados por Son Goku y compañía. Así, para avanzar a lo largo de la trama deberás aprender a usar de forma inteligente las cartas de tus personajes, que les permitirán fortalecerse y aprender nuevos movimientos de combate.

En total existen ocho tipos de acciones diferentes, ocho niveles de poder y ocho niveles de potencia, lo que te permitirá realizar más de 500 combinaciones diferentes con las cartas, que además se irán potenciando a medida que los niveles de los personajes vayan en aumento. Así pues, como ya puedes ver, aunque no es un juego de lucha en el sentido estricto de la palabra, está claro que los combates tendrán una gran importancia dentro del desarrollo de la trama... Tal vez por eso, ***Dragonball Z Goku Densetsu*** permitirá partidas inalámbricas entre un máximo de cuatro jugadores, para que te juntes con tus amigos para participar en los enfrentamientos más espectaculares... ¡Todo ello, disponible desde ya mismo en tu consola Nintendo DS!

© 2007 NBGI/Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

Maltratada en su emisión televisiva a través de La Sexta, *Yu Yu Hakusho* sigue atrayendo a los otakus gracias a las ediciones en DVD que nos ofrece Jonu Media. En esta ocasión se trata de la segunda película, en la que nuestros héroes van a tener que participar en una terrible guerra.

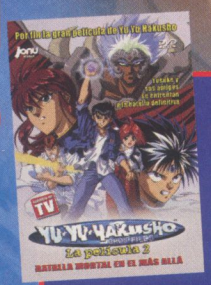
Batalla mortal en el Más Allá

Adiós al mundo espiritual

Una fuerte tormenta cae sobre el mundo espiritual, provocando que el río que porta las almas se desborde. Las aguas entran violentamente en el palacio de Koenma. Botan se adentra en el palacio y allí recibe la esfera de poder, que debe estar a salvo como sea. La guía de las almas logra llegar hasta el mundo humano, aunque lo hace en un estado terrible. Antes de desmayarse encuentra a Yusuke y le pide que vaya a ver a Hinageshi, una guía espiritual que ejerce como sacerdotisa. Cuando Yusuke y Kuwabara dan con ella, tienen que salvarla de un puñado de demonios. Cuando las cosas se han calmado, aparece Kurama y les explica que el mundo espiritual ha quedado anegado. Los demonios están siendo manipulados por alguien del Más Allá que tiene oscuras intenciones. Dado que el mundo del Más Allá fue destruido por el rey Enma, el único que puede liderarles es el rey Yakumo.

Yusuke entra en acción

Para salvar el mundo espiritual, Hinageshi les explica a Yusuke, Kuwabara, Kurama, Hiei y Genkai que hay que abrir las cinco puertas de energía espiritual que existen en el mundo humano. Son la tierra, el viento, el fuego, el agua y las almas de los muertos. Si se abren, se podrá liberar su energía y que el mundo espiritual vuelva a la normalidad. Sin embargo, no son los únicos que van tras ellas. El rey Yakumo está en el mundo humano y trae consigo a sus poderosos lugartenientes, los tres "dioses" del Más Allá: Kuronue, Majari y Raiko. Así, cuando Yusuke y sus amigos se separan para ir cada uno a abrir una de las puertas, se deben enfrentar a ellos. Para su sorpresa, son fácilmente derrotados. Si quieren vencer a sus malignos enemigos, Yusuke y los demás van a tener que liberar toda su fuerza. ¡De lo contrario el mundo humano corre peligro!



Yu Yu Hakusho: Batalla mortal en el Más Allá

95 minutos
DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Jonu Media en el Salón del Manga 2006 y Otros títulos
Regalos: póster reversible y tres postales
Fecha de lanzamiento: 25 de julio de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 19,95€

CONCURSO

Tenemos 2 copias de ***Yu Yu akusho: Batalla mortal en el Más Allá*** para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llaman los tres "dioses" del más allá?

LAS CRÓNICAS DE Hiwou

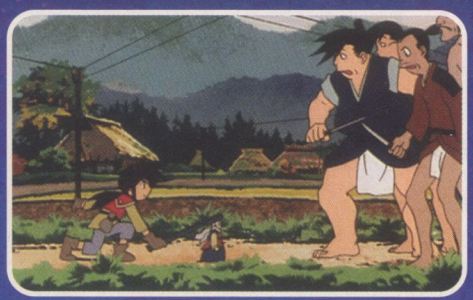
Cuando Japón comienza a abrirse a Occidente, todo cambia en el país. Ante un más que posible caos, la cuadrilla del viento pretende hacerse con el poder para luchar contra el hombre occidental. Para ello, cuentan con poderosas armas: los mecanismos. Pero un grupo de niños no piensa permitírselo.

El país de los mecanismos

En una remota zona montañosa de Japón, existe una región conocida como "el pueblo de los mecanismos", que está formada por diversas villas. En una de ellas vive Hiwou junto a sus hermanos. El grupo de chiquillos son maestros en el uso de marionetas y suelen actuar en las fiestas de los pueblos cercanos. Pero Hiwou tienen un dominio increíble de los artilugios. Fabrica muñecos y figuras móviles que pueden servir como juguetes o ser de ayuda para el trabajo de sus convecinos. Un día, un grupo llamado "la cuadrilla del viento" ataca la villa y arrasan con todo. Sólo Hiwou y sus compañeros se salvan, al conseguir escapar del enemigo gracias a Homura. Se trata de un autómata gigante de madera que es el protector de la villa, aunque nadie lo había podido hacer funcionar nunca. Pero Hiwou lo logra y, a bordo de él, pueden huir de la zona. Entonces inician un viaje lleno de peligros que les llevará a la mismísima capital.

Aventuras en el Japón feudal

Japón está cambiando. Cada vez es más habitual encontrar extranjeros por las calles. También el shogunato se tambalea y son muchos los que están deseando hacer caer al shogun para hacerse con el control del país. Entre ellos se encuentran los integrantes de "la cuadrilla del viento". Esta facción, que forma parte del pueblo de los mecanismos, ha creado efectivas máquinas para la guerra

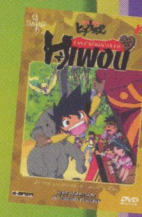


y las usan sin miramientos. Hiwou y sus hermanos y amigos se dirigen inicialmente en busca de su padre, Murasao, un habilidoso ingeniero que se marchó de casa hace tiempo para mejorar su técnica. Por el camino encuentran a amigos, como varios samuráis –errantes o al servicio del shogunato– y unas gemelas pertenecientes a la clase alta, pero también a enemigos que no van a permitir que les fastidien sus planes. De esta manera, Hiwou, Shishi, Machi, Tetsu, Jobu, Mayu y Sai entran de lleno en la lucha por el futuro de Japón.

Las crónicas de Hiwou
Serie completa (26 episodios)
650 minutos
6 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, El estudio Bones, Ilustraciones, Opening, Ending, Tráileres, Álbum de imágenes, Jonu Media en el Salón del Manga 2006, Otros títulos
Regalos: 4 postales, póster doble y bodegón
Fecha de lanzamiento: 25 de julio de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95€

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la edición integral de **Las crónicas de Hiwou**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:



¿Cómo se llama el autómata gigante que pilota Hiwou?

Recientemente han salido a la venta dos joyas del anime de manos de Divisa. Por un lado, tenemos la emoción de la ciencia ficción en una de las sagas de *Hi no Tori*, creada por el "dios del manga" Osamu Tezuka. Por otro, la comedia y la acción gracias al ladrón de guante blanco creado por Monkey Punch, al que entrevistamos en el número 8 de *Mega Hiro*.

SPACE FIREBIRD
HI NO TORI 2772
EL NIÑO DEL ESPACIO

En un futuro muy lejano, el planeta ha sido unificado bajo un mando único, el de los Mayores. Debido a la superpoblación, tiempo atrás se acordó dar vida a niños probeta que serían educados por robots y serían considerados personas de clase baja destinadas a los trabajos más peligrosos y pesados. Entre ellos se encuentra un joven llamado Godoh. Es un explorador que viaja por el espacio visitando planetas que pueden ser colonizados por la Tierra, pero también un habilidoso combatiente que lucha por el bien del planeta ante cualquier enemigo que lo amenace.

Su última misión es de lo más arriesgada. Debido a que la Tierra se ha convertido en un lugar sin apenas recursos naturales, se aprovecha la energía térmica del planeta, para lo cual se provocan pequeños terremotos. Sin embargo, esto puede provocar en cualquier momento la destrucción absoluta de la Tierra. El miedo a morir lleva al ministro Schlock a ordenarle a Godoh la captura de un gigantesco pájaro de fuego que surca el espacio: el Cosmozone 2772. Se dice que su sangre concede la inmortalidad, de manera que el egoísta político podría sobrevivir a la destrucción del planeta. ¿Podrá Godoh encontrar al pájaro y evitar que el planeta explote?

Hi no Tori 2772: El niño del espacio

120 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas
Fecha de lanzamiento: 20 de junio de 2007
Distribuidora: Divisa Home Video
Precio: 11,95€

Lupin III EL ORO DE BABILONIA

A la vieja Rosetta todos la toman por una chalada que siempre va tan bebida que no sabe lo que dice. Sin embargo, cuando Lupin se encuentra con la anciana, oye una extraña historia sobre un magnífico tesoro. Se considera que la existencia del oro de Babilonia es sólo una leyenda, pero esa mujer parece saber bastante acerca de él. Así que Lupin reúne a su equipo, formado por el pistolero Óscar, el espadachín Francis y la traicionera a la par que exuberante Patricia, y parte en busca de un botín con el que podrían retirarse de una vez por todas. Las pistas aportadas por Rosetta y la pericia de este equipo de ladrones para conseguir información deberían ser suficientes.

Sin embargo, las cosas no van a ser tan sencillas. La familia Marciano, que domina un importante sector de la mafia norteamericana, también va tras el tesoro. El padre del actual capo no fue capaz de encontrarlo, pero su hijo posee la clave para hallar el paradero exacto del oro.

En el lado contrario, el de la ley, el inspector Basilio sigue la pista de Lupin muy de cerca, ayudado en esta ocasión por las mejores agentes de policía de todo el mundo. ¿Será suficiente la belleza de estas mujeres para detener al escurridizo Lupin?

Lupin III: El oro de Babilonia

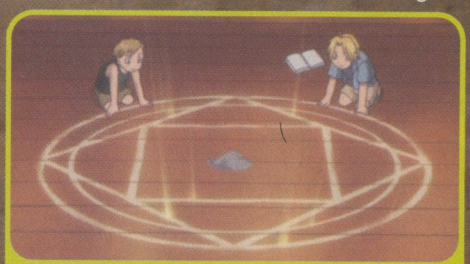
90 minutos
DVD9 / NR-7
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas
Fecha de lanzamiento: 20 de junio de 2007
Distribuidora: Divisa Home Video
Precio: 11,95€

Los hermanos alquimistas

La serie de moda entre los otakus puede que sea *Naruto*, pero no muy lejos está *Fullmetal Alchemist*, otro de los referentes entre el aficionado experto al manga y el anime. Desde el verano pasado, la serie se emite en Buzz y ha pasado con éxito por las madrugadas de Cuatro este primer semestre del año. Además, Panini Video está editándola en DVD. Desde este mes, *Mega Hiro* le dedicará una página en cada número a una de las series del momento. ¡Atrévete con ella!

Edward y Alphonse Elric

Después de un entrenamiento adecuado, los hermanos Elric, Ed y Al, han decidido partir a la capital para convertirse en Alquimistas Nacionales. Su historia es de lo más trágica.



ALQUIMIA Pretenden resucitar a su madre.

Su padre abandonó el hogar cuando eran muy pequeños y les crió su madre. Pero al morir ella, se quedaban solos en el mundo. Dispuestos a resucitarla, aprendieron las bases de la alquimia, un poder que se rige por el "intercambio equivalente": dar algo de igual valor a lo que se quiere conseguir. Sin embargo, está prohibido devolver la vida a los muertos, que es justo el fin por el que la habían estudiado. Al realizar el ritual para resucitar a su madre, todo salió mal. Como consecuencia, Ed perdió una pierna, mientras que Alphonse perdió su cuerpo entero. Por suerte, Edward pudo capturar el alma de su hermano pequeño en una armadura, aunque fuese a cambio de su brazo derecho. Tras una dolorosa infancia junto a la anciana Pinako y su nieta Winry, es el momento de abandonar Resenbool para marchar a Central y encontrar la piedra filosofal. Así podrán recuperar lo que perdieron en aquel ritual.

Camino a Central

Los Alquimistas Nacionales son el ejército que mantiene el orden policial y militar del mundo. En Central se encuentra el cuartel general del este. Nada más llegar, Ed y Al son enviados a casa del militar que se encargará de ellos mientras realizan las pruebas de acceso. Los planes de Edward pasan por convertirse en Alquimista Nacional para poder investigar acerca de la legendaria piedra filosofal. Según cuentan, con ella se puede realizar todo tipo de alquimia. Sin embargo, no va a ser tan fácil entrar en el ejército. Hay que hacer diversos exámenes, y eso a Ed no se le da muy bien. Alphonse debe retirarse, ya que en las pruebas médicas se darían cuenta de que no hay nada dentro de la armadura. Además, la relación entre los Alquimistas Nacionales y el pueblo es tensa, debido a la severidad de las fuerzas militares y a los privilegios de que gozan por ser alquimistas. Para colmo, hay un misterioso asesino de alquimistas rondando por la región y se avecina peligro con unos extraños seres llamados Homúnculos. ¿Qué será de los hermanos Elric?

VIAJE Están decididos a cumplir su sueño.

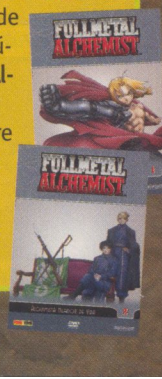
La edición en DVD

Desde el pasado Salón del Manga de Barcelona, Panini Video edita con gran éxito esta serie de anime. Los volúmenes incluyen 4 episodios y cuestan 14,95 euros cada uno. El último en aparecer ha sido el séptimo de los doce que conforman la obra completa. Si aún no conoces bien este título, desde Mega Hiro te lo ponemos muy fácil con un estupendo concurso durante los próximos seis números de la revista. ¡Participa y suerte!

CONCURSO

Tenemos 10 copias de los dos primeros volúmenes de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿En qué ciudad viven Ed y Al?



© Hiroshi Aakura / Tokyo Broadcast System

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

Naruto

Lucha heroicamente para salvar la Villa de la Hoja.

2 SON GOKU

Bola de dragón

Sube otro puesto a la vez que aumenta su energía.

3 INUYASHA

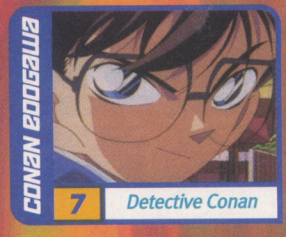
Inuyasha

Las noches de luna nueva no le sientan bien y cae un escalón.

4 MONKEY D. LUFFY — One Piece

5 ZATCH BELL — Zatch Bell!

6 SASUKE UCHIHA — Naruto



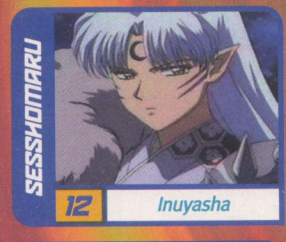
7 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

8 SAKURA KINOMOTO — Sakura, cazadora de cartas

9 SHIN CHAN — Shin chan

10 OLIVER ATON — Campeones

11 ZORRO RONOA — One Piece

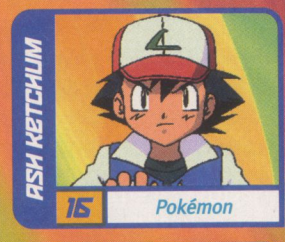


12 SESSHOMARU — Inuyasha

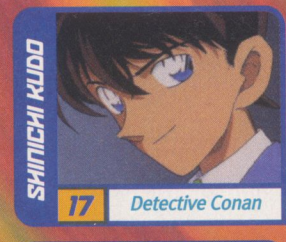
13 KAKASHI HATAKE — Naruto

14 SAKURA HARUNO — Naruto

15 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

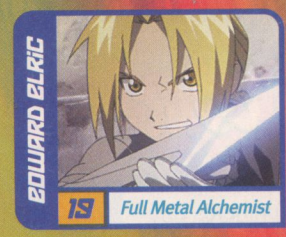


16 ASH KETCHUM — Pokémon



17 SHINICHI KUDO — Detective Conan

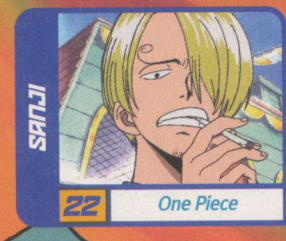
18 KENSHIN KIMURA — Kenshin, el guerrero samurái



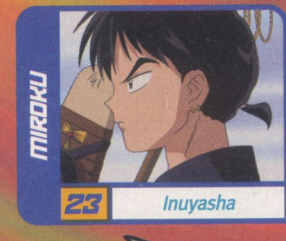
19 EDWARD ELRIC — Full Metal Alchemist

20 BENJI PRICE — Campeones

21 YOH ASAKURA — Shaman King



22 SANJI — One Piece



23 MIROKU — Inuyasha

24 RAN MOURI — Detective Conan

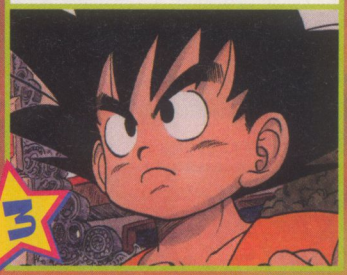
25 SEIYA — Caballeros del Zodíaco

TOP-10 SERIES

Naruto
¿A que los nuevos episodios son muy emocionantes?

Inuyasha
El desenlace, aunque sea a medias, se acerca.

Bola de dragón
Hemos tenido una buena ración este verano.

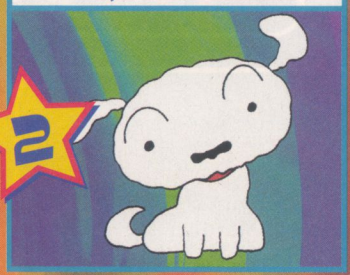


4	One Piece	
5	Shin chan	
6	Detective Conan	
7	Pokémon	
8	Zatch Bell!!	
9	Campeones	
10	Shaman King	

TOP-10 MASCOTAS

Pikachu
Pokémon Suelta chispas de alegría.

Nevado
Shin Chan ¿Por qué siempre mira a cámara?



Shippo
Inuyasha Parece que se ha enamorado de Souten.

4	Hirara	Inuyasha
5	Hero	Sakura, cazadora de cartas
6	Sonic	Sonic X
7	Chopper	One Piece
8	Keroro	Keroro
9	Togepi	Pokémon
10	Renamón	Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1	Naruto: Ultimate Ninja (PS2)	5	Pokémon Mundo Misterioso (GBA)
2	DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)	6	Saint Seiya: The Hades (PS2)
3	Pokémon Esmeralda (GBA)	7	One Piece Grand Battle (PS2)
4	Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)	8	Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)
9	Dragon Quest: el periplo del Rey Maldito (PS2)	10	Yu-Gi-Oh! UME: WCT (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 15
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 08/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Blood, el último vampiro
- **Antena 3**
  - Heidi
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Las crónicas de Pokémon
  - Super campeones
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Mär
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Off-side
  - Ultra Maniac

© Wataru Yoshizumi / Shueisha / Ashi Productions

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

AUTONÓMICAS

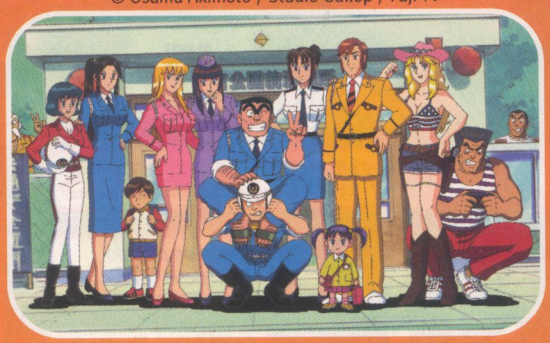
- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - El detective Conan
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - El secret d'Akochan
  - Gínger, cinturó negre
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - Nonochan
  - One Piece
  - Slam Dunk
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - La ley de Ueki
  - Medabots
  - Minky Momo
  - Ninja Hattori
  - Pokémon
- **Castilla La Mancha TV**
  - BoBobo
  - Kiteretsu
  - Marco
  - Mirmo
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kochikame
  - Muka Muka
  - One Piece
  - Pokémon
- **IB3**
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - L'abella Maia
  - Kochikame
  - Megaman
- **Telemadrid/La Otra**
  - Bobobo
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Kochikame
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Kochikame
- **TV3/K3**
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La llei d'Ueki
  - Loki, el detectiu misteriós
  - One Piece
  - Planetes
  - Rantaro
  - Samurai Champloo
  - Tsubasa: les cròniques perdudes
- **TVG**
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

LET'S & GO!!

Este verano Telecinco ha emitido desde el primer episodio esta increíble serie sobre carreras de minicoches. Los hermanos Seiba, Retsu y Go, se enfrentan a los más habilidosos usuarios de mini 4x4 por alzarse con el campeonato de Japón. Gracias a los "sabers", un nuevo modelo ideado por el profesor Tsuchiya, y las constantes mejoras que ellos introducen, los chicos pueden vencer a los rivales más duros y tramposos del circuito. ¡Adelante Sonic y Magnum! ¡Volad hacia la meta!

© Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV

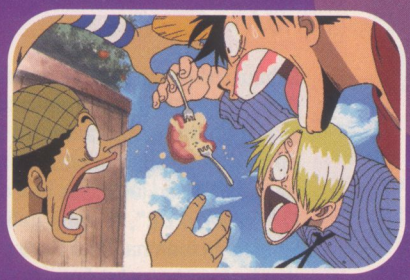


KOCHIKAME

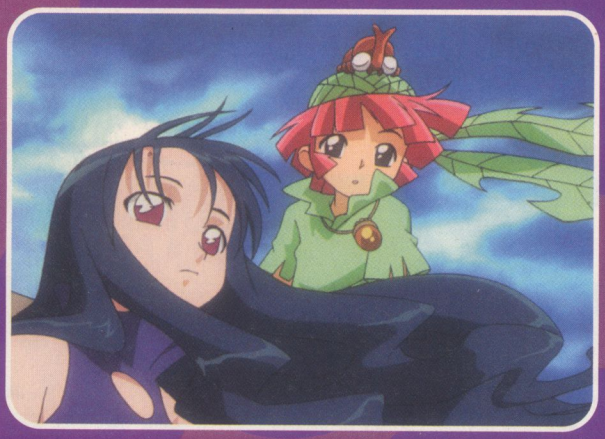
El más desastroso policía de la comisaría ubicada en el distrito de Kameari es Ryotsu. Jugador empedernido y bebedor habitual, le pierden las faldas. Es vulgar, vago y bromista, y constantemente pone en ridículo a sus compañeros agentes. Sin embargo, es un tipo de buen corazón, que no duda en ayudar a la gente del barrio cuando se encuentran en un apuro. Por eso la gente le perdona su comportamiento y le tiene en estima. ¡Al menos mientras no se pase de la raya!

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón Z
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Campeones hacia el mundial
  - Detective Conan
  - Keroro
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Rantaro, el ninja boy
  - Yu-Gi-Oh!
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Nadja
  - Ruy, el pequeño Cid



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation



© Sobei Amako / NHK

RANTARO, EL NINJA BOY

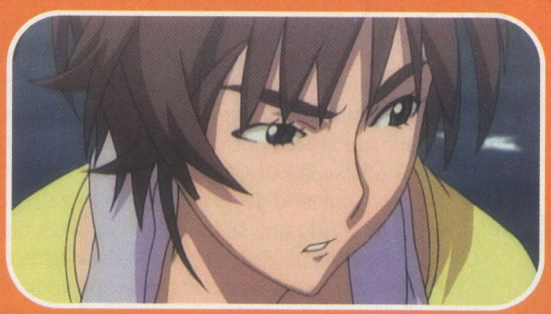
¡Bienvenido a la prestigiosa Academia de ninjas! Rantaro, Shinbei y Kirimaru son tres novatos muy diferentes entre sí, pero comparten dos cosas: son valientes y alegres. Por eso llaman la atención de las chicas ninja de la vecina academia femenina. Pero en vez de estudiar, se dedican a holgazanear y divertirse. Sus profesores no saben qué hacer con estos tres traviesos alumnos.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Daphne in the Brilliant Blue
  - GALS!
  - Gankutsuou
  - GetBackers
  - Gunslinger Girl
  - Happy Lesson
  - Inuyasha
  - Magikano
  - Maria-sama ga miteru
  - Monster
  - New Commanders
  - Noir
  - Planetes
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Trinity Blood
  - Witchblade
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - La princesita Yucie
  - Sakura, cazadora de cartas
  - Tao Tao

© 2001 Productions I.G.

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



WITCHBLADE

Un terremoto sacude el planeta y el océano anega la mayor parte de los continentes. Los supervivientes tienen que comenzar a vivir de una forma muy diferente a como estaban acostumbrados. Entre ellos, Masane Amaha, que pierde la memoria a causa del cataclismo y no recuerda ni siquiera al bebé que tenía entre los brazos. Seis años después, recuerda lo que pasó: tiene en sus manos la "witchblade", una poderosa arma que se disputan dos organizaciones rivales. Para proteger a su "hija", Masane hará uso de un increíble poder.

CONCURSO

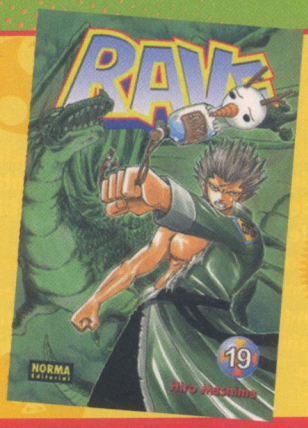
Sorteamos 5 ejemplares del séptimo tomo de ***El misterioso Loki*** y otros 5 de los dos primeros de ***El misterioso Loki Ragnarok***, cortesía de Editorial Ivrea. ¡Responde correctamente esta pregunta y suerte!

¿Cómo se llama el fin del mundo?

EL MISTERIOSO LOKI RAGNAROK

Loki ha decidido quedarse un tiempo más entre los humanos. Entonces, encuentra a una chiquilla que ha perdido la memoria. La llama Spica y la acoge en la Agencia Enjaku. Sin embargo, Spica trata de matarle en varias ocasiones: está siendo manipulada por alguien que desea acabar como sea con él. Mientras descubren lo que sucede, aparecen más dioses, como Fenrir, y acechan nuevos peligros ante la inminente llegada del "Ragnarok", el fin del mundo.

5 tomos / 192 págs / 8€



RAVE 19

Exhaustos por la terrible batalla frente a Drew, Haru Glory y sus amigos permanecen en el pueblo de las sirenas para recuperarse. No son conscientes de lo difícil que se pone la situación, ya que en el mundo de la oscuridad las cosas han comenzado a moverse. El "Proyecto DR", el arma definitiva de Demon Card, ya está en marcha. Sólo Haru y sus compañeros pueden luchar contra las fuerzas que pretenden dominar el mundo. La batalla final está cada vez más cerca. ¡Únete a esta aventura muy pronto en televisión!

35 tomos / 192 págs / 8€

¿SABÍAS QUE...?

LAS MÁQUINAS NOS INVADEN (EN EL MANGA)

¡Hola, otakus! ¿Qué tal han ido las vacaciones? Espero que hayáis podido soportar estos calores y que hayáis descansado para la cada vez más cercana vuelta al cole. Para divertiros en los últimos días de verano, nada mejor que leerse *Mega Hiro* y enterarse de lo último en manga y anime, ¿verdad? Pues no esperes más, que allá va el tema de este número: los "mechas".

A todos nos apasionan las máquinas. Pero si además de usarlas podemos pilotarlas, ya sería increíble. Bien, pues a eso han jugado muchos autores de manga a lo largo de estas últimas décadas. No importaba si las historias estaban ambientadas en la actualidad, en un futuro completamente cibernético o bien post-apocalíptico, o todo lo contrario, en un tiempo ya pasado, desde la época feudal japonesa a períodos históricos concretos, tales como la Segunda Guerra Mundial o la Revolución Francesa.

El gran maestro del género es Go Nagai, el creador de Mazinger-Z. Su personaje Koji Kabuto, un joven muy creído que se metía en la cabeza del enorme robot Mazinger, popularizó los mangas de robots gigantes pilotados por valientes chicos dispuestos a morir para salvaguardar la paz y evitar que los extraterrestres o una organización criminal dominaran el mundo. Los años 70 están plagados de tebeos con esta temática, presentando increíbles batallas entre enormes robots.

En los años 80 emerge un autor muy conocido en España, Masamune Shirow, que crea obras como *Appleseed*, *Ghost in the Shell* o *Dominion Tank Police*, donde abundan los cyborgs y los vehículos blindados, como Napoleón, el tanque de la impredecible Leona Ozaki, o el "ingram" Alphonse, pilotado por la impulsiva Noah Izumi.

Tras un tiempo en que el género queda un poco aparcado, Gainax sacude los cimientos del anime con la adaptación del manga *Evangelion*. La impactante historia de Shinji, Asuka, Rei y compañía sitúan al género de mechas nuevamente en el candelero. Desde entonces, más allá de las grandes sagas como *Gundam* o *Macross*, van surgiendo nuevos éxitos constantemente, como *Omakase! Peace Electronics* o *Candidate for Goddess*.

Otra de las variaciones más exitosas de los mechas es la que hace referencia a los seres cibernéticos, ya sean máquinas o humanos con una parte de su cuerpo robotizada. ¡Pero de esto hablaremos en el próximo número!

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

RYOMA ECHIZEN

Chulo como él solo. Ryoma se cree el mejor tenista y da a entenderlo constantemente dentro y fuera del Seigaku, su instituto. No en vano, en Estados Unidos era el campeón absoluto de la categoría infantil. El chico domina el juego tanto con la derecha como con la izquierda, que es la suya. Saca con gran potencia y precisión, así que donde pone el ojo, pone la bola. En la pista se las sabe todas. Hasta ahora sólo han logrado vencerle su padre, Nanjiro, y el capitán del equipo, Tezuka. Es difícil verle sin su gorra puesta.

KAORU KAIDO

Este tipo da auténtico miedo, ya no sólo por su impactante juego en la pista, sino también por su aspecto amenazante. Le apodan "la víbora" porque su principal golpe hace que la bola se mueva como si fuera una serpiente. Kaido es muy susceptible y no soporta las bromas. Sus propios compañeros procuran no picarle demasiado, no sea que haga una locura. Puede parecer muy borde y que no mantiene buena relación con los demás, pero es sólo una pose. Su mirada asesina y el pañuelo que le cubre la cabeza son sus señas de identidad.

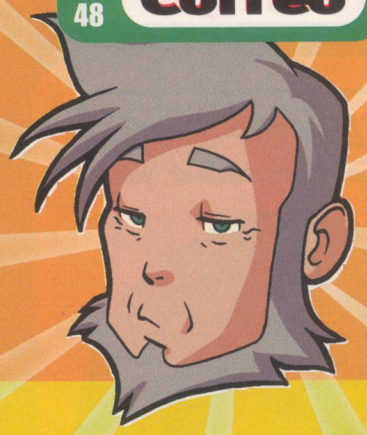
RYOMA ECHIZEN Y KAORU KAIDO

MANGA: ***The Prince of Tennis***

¿Cómo es la relación entre Ryoma y Kaoru?

Se trata de una relación bastante difícil, porque Ryoma es justo lo que más odia Kaido: un prepotente chulito que se cree por encima de los demás. Y el chico de la gorra, lejos de abandonar esa actitud delante de él, cada vez que puede presume y alardea para hacerle rabiar. La mejor oportunidad de Kaido para bajarle los humos surge cuando tienen que jugar el uno con el otro en la liguilla con la que se decidirán quiénes serán los titulares en el torneo de la prefectura. Sin embargo, las cosas no salen como Kaido se esperaba. Ryoma no va de farol, es realmente un jugador excelente y con nivel para ser titular. Aunque Kaido al principio logra contenerlo, luego Ryoma le pone contra las cuerdas al ser capaz de devolver e incluso copiar su golpe de la serpiente.

Humillado por un novato, desde entonces saltan chispas cuando están cerca. Ryoma está muy seguro de sí mismo, pero deberá ir con cuidado, pues "la víbora" no parará hasta derrotarle. Así que se puede decir que son rivales y, además, se llevan bastante mal. Habrá que estar atentos a cómo evoluciona su relación.



¡Ya estoy aquí como cada mes, dispuesto a responder a vuestras cartas, dudas y preguntas! La verdad es que cada vez me lo ponéis más difícil, pero para eso está uno aquí... Si no, no sería profesor, ¿no?

• ¡Hola, otakus! ¿Qué tal estáis? La verdad es que descubrí vuestra revista por casualidad, cuando vi en el quiosco el número que regalaba la cinta de ***Naruto*** (¡que me encanta!). Mis series favoritas son ***Naruto, Shin chan, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodíaco*** y ***Campeones***. Dicen que a las chicas no debería gustarnos el manga y menos series como ***Dragon Ball*** o ***Naruto***, etc... A mí me llaman «machorra» y cosas así, pero yo digo que mientras me gusten, ¿quiénes son ellos para impedírmelo? Bueno, cambiando de tema, ¿dónde puedo conseguir la serie de ***Naruto*** completa en DVD? Por último, quería haceros una pregunta: ¿hay alguna secuela después de ***Dragon Ball GT***? Mi hermano dice que sí, y se llama ***Dragon Ball GT 2***, y que la vio cuando era pequeño. Si es así, ¿se puede ver en algún canal? ¡Muchas gracias! Espero no haber sido muy pesada y que podáis resolver mis dudas. ¡Un besazo y un saludo enorme, que sois la mejor revista del mundo!

Cristina Ruiz Recuero (Ciudad Real)

¡Hola!, encantados de responderte a tu carta, Cristina. Y una cosilla, a esos que te llaman «machorra», no les hagas ni caso... ¡ellos se lo pierden, que no pueden disfrutar como tú de las aventuras de tus personajes favoritos!

Kelly Malgrejo Vidal

La afición a leer mangas y ver anime es tan normal como ir al cine, leer libros o jugar a videojuegos... ¡así que no les hagas ni caso! En cuanto a las dudas que tienes, vamos paso a paso: ahora mismo ***Naruto*** está siendo serializada mensualmente por Panini Video. Cuando leas estas líneas debería estar a punto de salir a la venta el sexto volumen, así que si te das prisa todavía podrás conseguir los volúmenes anteriores sin muchos problemas. En cuanto a ***Dragon Ball GT***, mucho nos tememos que la saga de las aventuras de Goku terminan ahí, y no hay más... ¡Hasta pronto y muchas gracias de nuevo por tu carta!

Isma Benour

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Lo primero de todo, quería felicitaros por la revista, y también haceros una pregunta: ¿Cuáles son las sagas de ***Los Caballeros del Zodíaco***? Yo tengo las sagas del Santuario, Asgard y Poseidón, pero por Internet he visto imágenes de la saga de Hades, en la que los personajes llevan armaduras nuevas. ¿Me podríais ayudar, por favor?

Carlos Gálvez Martínez (Sevilla)

Pues disponibles en España tienes precisamente las tres sagas que comentas, de Santuario, Asgard y Poseidón. La saga de Hades, que se narra en las OVA de la serie, no ha sido emitida todavía en España, pero quién sabea si algún día no muy lejano será publicado en DVD por Selecta Visión, que ha ido sacando la serie en ese formato durante los últimos meses...

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Soy un gran fan de la revista, y tengo algunas preguntas que quería hacere al Profesor Alcornoque... ¿Es verdad que van a sacar ***Dragon Ball AF***? ¿Podríais poner más cosas de ***Dragon Ball*** en la revista? Y también un póster, si no es molestia... ¡me encanta esta serie! También os incluyo mi dirección de e-mail para que la vean los otakus: **sergio_ab_95@hotmail.com**. ¡Gracias, espero no haber molestado mucho!

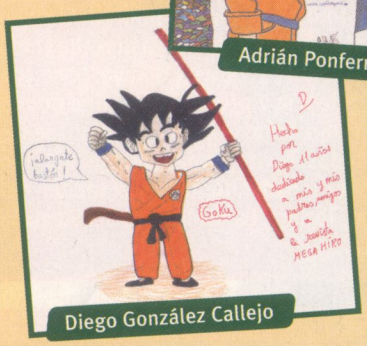
Sergio Gil Martínez (Albacete)

Gracias a ti por la carta, Sergio. En cuanto a tu pregunta sobre ***Dragon Ball***, y aprovechamos así para responder algunos otros lectores que nos preguntáis cosas parecidas, no existe ninguna serie que se llame ***Dragon Ball AF*** ni nada parecido. Las aventuras de Goku y compañía se dividen en tres partes: ***Dragon Ball***, ***Dragon Ball Z*** y ***Dragon Ball GT***. No existe nada más. En cuanto a la presencia de la serie en la revista, verás que últimamente le dedicamos como mínimo un artículo en cada número... ¡y éste no es una excepción! Además, en este número tienes incluso un pequeño reportaje sobre el último videojuego inspirado en la saga... Ya hemos publicado pósters de la serie en números anteriores, y lo volveremos a hacer en cuanto tengamos ocasión... ¡tú no te pierdas ni un solo número de ***Mega Hiro***!

Sebastian Zalewski

Y con Goku y compañía llegamos de nuevo al final del correo de este número, así que me despido hasta dentro de dos meses, donde seguiremos intentando solucionar todas vuestras dudas... ¡Hasta pronto!

Adrián Ponferrada Ugena



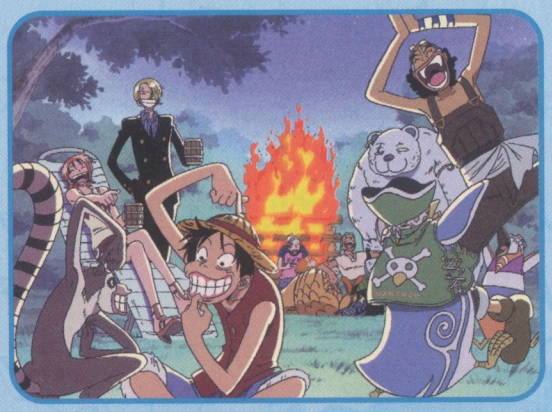
Diego González Callejo

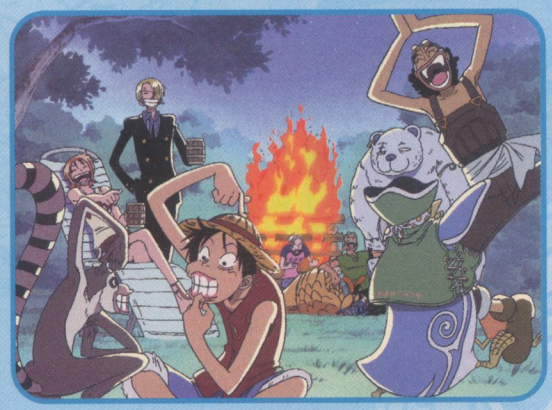
QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

LAS 7 DIFERENCIAS

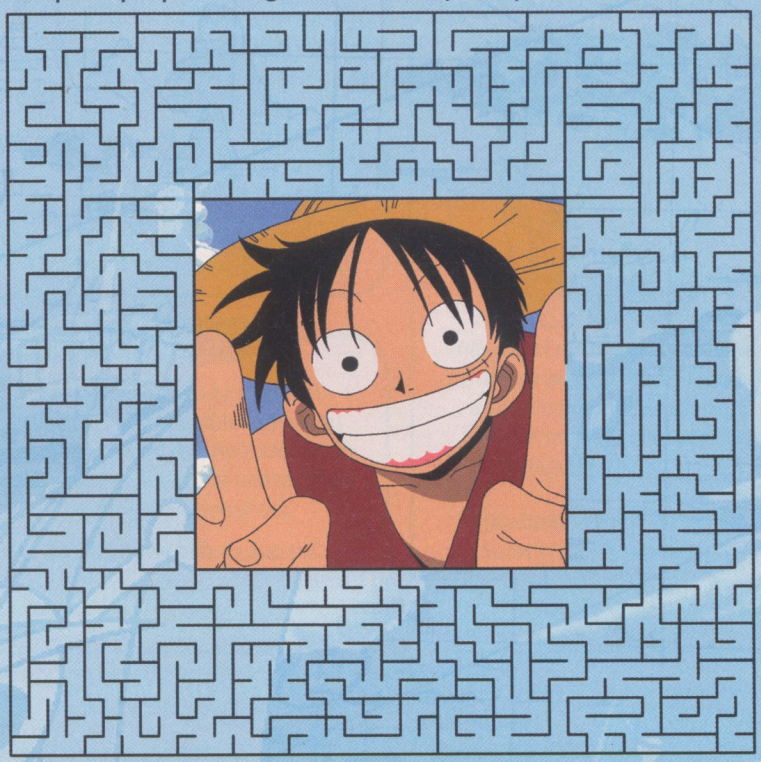
¿Sabrías encontrar las siete diferencias que hay entre estas dos imágenes de Luffy y sus amigos?





LABERINTO MARINO

Luffy está atrapado en el centro de este laberinto... ¿Le ayudas a salir para que pueda seguir con su búsqueda por los Siete Mares?



¡DESVALIJADOS!

¿Sabrías identificar cada personaje de la izquierda con su objeto u arma característica? ¡Si no eres capaz, no eres digno de navegar con Luffy!

¿ERES UN PIRATA EN POTENCIA?

A continuación hay un listado de todos los objetos que debe llevar consigo un buen pirata que busca tesoros por los mares. Sin embargo, hay tres que se han colado y no deberían estar en el equipo de ningún bucanero... ¿Sabes cuáles son?

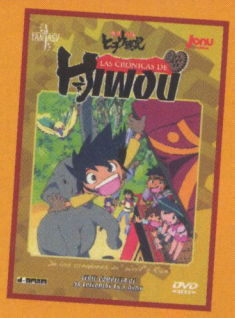
¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:

PANINI - CONCURSO MEGA HIRO 15
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

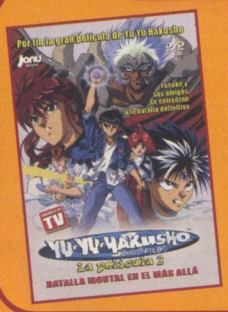
PÁGINA 39: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de la edición integral de **Las crónicas de Hiwou**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el autómata gigante que pilota Hiwou?

PÁGINA 38: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de ***Yu Yu Hakusho: Batalla mortal en el Más Allá*** para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llaman los tres "dioses" del Más Allá?

PÁGINA 41: ANIME DVD

Tenemos 10 copias de los dos primeros volúmenes de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿En qué ciudad viven Ed y Al?

PÁGINA 46: GUÍA MANGA

Sorteamos 5 ejemplares del séptimo tomo de **El misterioso Loki** y otros 5 de los dos primeros de **El misterioso Loki Ragnarok**, cortesía de Editorial Ivrea. ¡Responde correctamente esta pregunta y suerte!

¿Cómo se llama el fin del mundo?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

SOLUCIONES PASATIEMPOS

LAS 7 DIFERENCIAS

LABERINTO

¡DESVALIJADOS!: 1-D, 2-E, 3-F, 4-B, 5-G, 6-A, 7-C

¿ERES UN PIRATA EN POTENCIA?: Látigo, pelota de fútbol y tarta de chocolate.

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 14:

5 LOTES MÄR
- Andrea Fernández Álvarez (Trobajo del Camino, León)
- Mercedes Fernández Porres (Ciempozuelos, Madrid)
- Alexander Pardo (Barcelona)
- Josep Barber Bolta (Oliva, Valencia)
- Noemí Domínguez Sánchez (Pontevedra)

2 DVD SAMURAI DEEPER KYO
- Álex Milián Fernández (Madrid)
- Mario Franco López (Colmenar Viejo, Madrid)

2 PACK KENSHIN, EL GUERRERO SAMURAI
- David Fernández Marcos (Alcalá de Henares, Madrid)
- Claudia (Palafrugell, Girona)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
5/2007

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

El increíble SPIDERMAN

¡EL NÚMERO 5 YA EN TU KIOSCO!

El increíble SPIDERMAN

ISSN 1887626-9
NÚMERO 5
2,95€

¡LOS CENTINELAS ATACAN!

INVITADOS ESPECIALES: ¡LOS X-MEN!

LOS PERSONAJES MARVEL BAJO LA LUPA

SPIDER-FICHAS > PÓSTER > ARTÍCULOS > JUEGOS Y SC

panini revistas

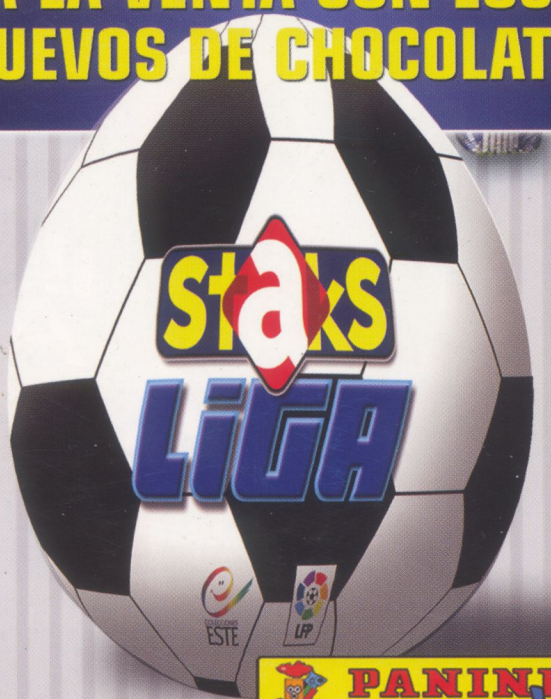
Staks LIGA 07 08

COLECCIONES ESTE

LFP

¡con tus ídolos en cromos magnéticos y adhesivos!

A LA VENTA CON LOS HUEVOS DE CHOCOLATE



Reúne los 40 Staks magnéticos y adhesivos de nuestros Craks y completa a lo grande la **Colección de la Liga Este 2007-08**

Con la garantía de PANINI candy

© COLECCIONES ESTE POR ACUERDO Y CON LICENCIA DE LA LIGA NACIONAL DE FUTBOL PROFESIONAL. CAMPEONATO NACIONAL DE LIGA 1ª DIVISION TEMPORADA 2007-08